GAMERS

27

ANO IV - Nº 27 - R$ 2,90

escala

PROGAMES

X-MEN VS. STREET

OS MELHORES COMBOS PARA VOCÊ ARRASAR NESTE "HIT" DA CAPCOM PARA SATURN

TOMB RAIDER 2

ACABE JÁ ESTE GAME ALUCINANTE COM A NOSSA ESTRATÉGIA COMPLETA PARA AS ÚLTIMAS FASES

GRANDIA

FINALMENTE É LANÇADO O MAIOR PROJETO DA GAME ARTS

BIO HAZARD 2

A VERSÃO BETA DO SURVIVAL HORROR DA CAPCOM CHEGA ARRASANDO

ISSN 1413-1471

Para ser fera em video game é preciso saber inglês:

CNA

Inglês Definitivo

http://www.cna.com.br

- Laboratórios de áudio e multimídia
- Plantão de dúvidas
- Movie sessions
- Special tour
- Aulas com música
- Seguro educação
- American camp
- Intercâmbio

APROVEITE ESTA OPORTUNIDADE PARA INVESTIR EM VOCÊ.

O RETORNO É GARANTIDO.

Matricule-se Já!

Central de atendimento:

(011) 837-0575

Seja fera:
Faça inglês no CN

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA

DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL
Alvaro Mattar

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

ASSISTENTES DE DIRETORIA
Vera Lucia P. de Morais, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Nagato Hara

Diretor Executivo
Ivan Battesini

Redator Chefe
Fabio Santana de Souza

Jogos, Redação e Diagramação
Homero Letonai, Rômulo M. S. Gentil, Willian da Costa, Fabio Santana de Souza, Leandro Gusmão Siman, Eric Araki, Gilsomar P. Livramento

Revisão e Coordenação Geral
José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza
Ivani Battesini

Publicidade
☎ (011) 3641-0444

Assinatura
☎ (011) 858-8867

Ilustração de Capa
Héctor Gomez

Colaboradores
Tarcísio Motta
Walquiria Panicacci
Paulo José S. Misteroni

Bureau - Select Color
Distribuição - DINAP

GAMERS

Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573 Bairro do Limão - São Paulo - SP CEP 02722-000
Fone:(011)266-3166
ISSN 1413-1471

Impresso na Plural Editora e Gráfica

ÍNDICE

SEÇÕES
GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 10
PRÓ-DICAS 14
FLASH GAME 60

SATURN
Grandia 20
Shining Force III - Scenario 1 22
Real Bout Fatal Fury Special 23
X-Men Vs. Street Fighter 24
Quake 60

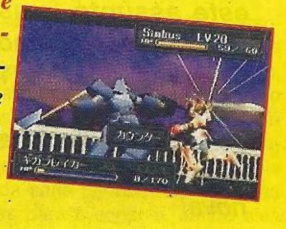
PLAYSTATION
Tomb Raider 2 30
Front Mission 2 40
Front Mission Alternative 48
Wild Arms 49
Bio Hazard 2 54
Gran Turismo 56
Samurai Spirits IV Special 57
Rockman Dash 58
Fifa 98 59
Riven 60
Spawn 60

NINTENDO 64
Nagano WO 64 60
64 Oozumo 60
MK: Mythologies Sub-Zero 61
Fifa 98 61
Aero Gauge 61
Snobow Kids 61
Chameleon Twist 61
Yoshi's Story 62

Bio Hazard 2 - *Mais sangue, mais armas, mais personagens! Mais um sucesso da Capcom.*

Front Mission 2 - *Os toques finais deste clássico de simulação estratégica da Square*

Grandia - *A Game Arts cria um game simplesmente absoluto para Saturn.*



Shining Force III: Scenario 1 - *Game de estratégia em grande estilo para o Sega Saturn*

Rockman Dash - *O mascote da Capcom está de volta em um novo universo 3D.*

Wild Arms - *A saga continua com sua detalhada estratégia em nossas páginas.*

Yoshi's Story - *Confira a segunda versão do sucesso do SNES no Nintendo 64.*

Real Bout Special - *A SNK continua com suas ótimas conversões para o Saturn.*

EDITORIAL

Gamers²

Como se não bastasse a imensa repercussão da edição passada, devido à estratégia de Tomb Raider 2 e a matéria de Front Mission 2, ambos para Playstation, continuamos, como prometido, nesta edição. Este mês foi recheado de lançamentos, tanto que, devido a problemas de espaço, infelizmente tivemos de deixar alguns para a próxima edição. E o carro chefe de tantos lançamentos é o tão esperado Bio Hazard 2, que ainda jovem mostra-se um grande sucesso da Capcom. Mas, como dito, isso é apenas o começo....

Absoluto. Foi a única definição que encontramos para o melhor RPG de Saturn. Nos dois CDs, a Game Arts realizou um sonho daqueles que possuíam um Saturn e ansiavam por RPGs: ter um game à altura de Final Fantasy VII em seu console. E não para por aí. Nesta fase de fortes lançamentos, o Saturn traz ainda Shining Force III - Scenario 1, Real Bout Fatal Fury Special e tome air combos em X-Men Vs. Street Fighter e sangue jorrando em Quake. Para aqueles que acreditavam que o 32 bit da Sega acabaria esquecido em um canto se enganou.

Acha pouco? Pois bem, então continuemos. Para Nintendo 64 uma leva de ótimos games como o "fofo" Yoshi's Story ou o olímpico Nagano WO; e outros nem tanto, como Chameleon Twist e a versão de Mortal Kombat: Mythologies Sub-Zero para o console. Para Playstation temos Gran Turismo, um dos melhores games de corrida desde Ridge Racer; Samurai Spirits IV Special, e nossa amada Cham Cham; Rockman Dash, com o ciborgue azul e suas desventuras em um mundo completamente 3D; e Fifa 98, o melhor game do gênero.

Ainda fazendo alusão à edição passada, nunca houve tanta polêmica em nosso Espaço do Leitor como após a Super (Hyper Mega Duper "Psicomegalossauromaníaca") Bronca com a carta do Waldson Silva Filho e seu "inflamado discurso pró-Saturn". Nós agradecemos à TONELADA de cartas que recebemos nos apoiando ou nos criticando por tal ato, mas por favor... Melhor: Pelo amor de Deus! Vamos dar como encerrada esta discussão! Nós não fazemos mais que acompanhar o mercado! Nós não somos culpados pelo excesso ou ausência de lançamentos... E pedimos desculpas por não publicarmos cartas com este assunto, mas se o fizéssemos, teríamos de reservar duas ou mais edições apenas para essas. Portanto, façamos o seguinte: Ano novo, vida nova!

Informamos que a data do sorteio a ser realizado pelo CNA x Rvista Gamers, conforme o encarte publicado nas duas últimas edições, foi alterada para 26/02, às 16:00 hs, no mesmo local. A data limite de postagem permanece 15/02/98.

ERRAMOS

Cometemos um erro grave na edição passada. Na seção Game News, pág. 08, demos o preview do game Art of Fighting Twin (ou Hiryu no Ken: Twin) para Nintendo 64. Contudo, algumas fotos (as que possuem nomes em algarismos romanos), são do game Hiryu no Ken para Playstation! O erro se deu devido à semelhança das versões, tanto em termos de personagens quanto em termos de cenários, etc. Afinal, são parte da mesma série... Ainda em Game News, pág. 10, o nome da produtora é Working Designs. Na dica de Castlevania: Symphony of the Night, pág. 18, o nome do personagem é Richter e o código para começar com 99 de Lucky é: X-X!V"Q. E X-Men Vs. Street Fighter (pág. 50) possui 18 personagens e não 20 como foi dito.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio	

GAME NEWS

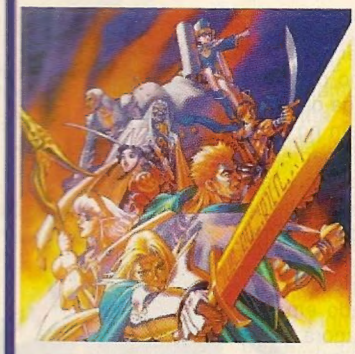
SATURN

Dragon Force 2: To The Land There Where No God

SEGA

RPG / ESTRATÉGIA - CD

Previsto para Março de 98



Após o esplêndido desempenho de Dragon Force, a Sega do Japão promete para março a seqüência deste que marcou tanto os jogadores americanos quanto japoneses. Dragon Force 2: To The Land There Where No God (Para a Terra Onde Não Havia Deus) teve uma mega-campanha para eleger os novos líderes dos reinos que um dia pertenceram aos guerreiros com as Dragon Crests, os escolhidos pelo Dragão Sagrado para banir Madruk. Os consumidores mandaram suas idéias e os melhores seriam votados pelos próprios. No final do ano a Sega anunciou os vencedores que farão parte deste segundo jogo. Entre eles, estão um Beast-man (regente do reino antes pertencente a Gongos), uma Spirit User (eleita para o reino que pertencera a Teiris) portando a capa flutuante das regentes; uma mage (talvez descendente de Reinhart) acompanhada de um "adorável robozinho"; uma samurai (imperatriz de Izumo, antes pertencente a Mikhal), um Warrior (lembrando um pouco Leon, o líder de Tristam), um Dark Knight (talvez regendo os ex-domínios de Junon ou mesmo Fandaria, antes reinadas por Goldark), um elfo Warrior (ou algo semelhante) e, finalmente, um Knight empunhando uma longa espada dourada coberta de runas e inscrições místicas (acho que já o vi em algum lugar... É a cara do Wein, rei de Highlands). O sistema de batalhas agora está mais elaborado, tendo ainda o limite de cem unidades por general. Todavia, agora poderão existir batalhões mistos, sendo, por exemplo, compostos de Harpyas e Samurais, tendo ataques tanto aéreos quanto terrestres. O sistema de formações de ataque está de volta, mas com muito mais variações. Os próprios gráficos em si evoluíram. Isso se torna mais nítido durante os duelos entre generais, onde a animação flui com mais naturalidade, como em Final Fantasy Tactics. As velhas frases de efeito retornam (lembra-se de "Você! Eu! Campo de Batalha agora!" de Reinhart?), com mais ênfase (entenda-se: gestos), mas não beirando ao exagero. O sistema de movimentação é praticamente igual ao de seu predecessor, ou seja, através de pontos predeterminados no mapa. O território não foi divulgado, mas há rumores de que a ilha onde fora travada a batalha decisiva entre Madruk e os Guerreiros do Dragão sagrado salvos pela própria deusa Asteca, não será o único local a ser explorado. Enfim, caso Dragon Force 2 possua pelo menos um terço da diversão possuída pela primeira versão, já está ótimo. Caso consiga igualar-se, maravilhoso. Agora, na hipótese de que supere-a; este será um dos melhores games de estratégia mesclado ao RPG, juntamente com Shining Force III e seus três Scenarios. Bem, só nos resta esperar...

SATURN

Vampire Savior

Capcom

LUTA - CD

Previsto para Março / Abril de 98

O grande sucesso da Capcom, Darkstalkers / Vampire Hunter, retorna ao console da Sega. Através do comprovado poder concedido pelo cartucho de quatro MB, a Capcom cria coragem e lança um dos games que mais utilizaram a capacidade da Placa CPSII dos arcades da empresa, devido a seus gráficos com muitos e muitos grandes sprites, além de um frame rate muito alto: Vampire Savior. O cartucho de RAM de 4 MB tem um potencial estrondoso, possibilitando a reprodução de qualquer game da CPSII. Em X-men Vs Street o cartucho era usado para armazenar, durante o load time, o maior número de informações dos quatro personagens a entrar na luta (mas não todas, o que causa os raros Slowdowns), permitindo assim a rápida troca de personagens durante a leitura de outras informações. Contudo, em Vampire Savior o cartucho será usado, apesar da simplicidade dos personagens, para armazenar todos aqueles grandes e recheados de frames usados nos ataques especiais (um bom exemplo é o God Crush de Donovan, que ocupa toda a tela). Há também a possibilidade de se utilizar o cartucho para armazenar sprites grandes dos próprios personagens se for necessário, sem Slowdown algum. E o melhor de tudo: há uma grande probabilidade de que os outros dois games mais recentes da série também tenham suas conversões para o console, sendo eles Vampire Savior 2 e Vampire Hunter 2, ambas originárias da mesma série que acabaram por se dividir devido à grande quantidade de personagens. Se tudo isso for cumprido, como o prometido, Vampire Savior promete desbancar qualquer outra conversão de Darkstalkers / Vampire Hunter já produzida. Preparem suas carteiras...

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PROGAMES

Especializada em transcodificações, chaveamentos e consertos de video games

Fornecemos componentes para transcodificação e chaveamento

ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO

Atendemos todo o Brasil VIA SEDEX

Consulte-nos

Central: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa

São Paulo - SP - Tel.: (011) 3641-0444

ou na PROGAMES mais próxima

ARCADE

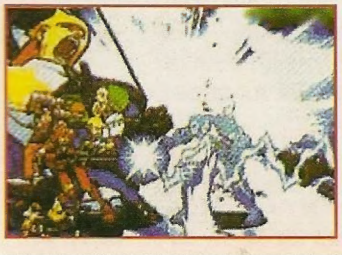
MARVEL VS. CAPCOM: CLASH OF SUPER HEROES

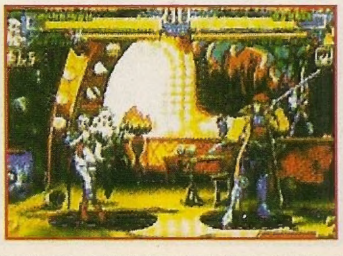
CAPCOM

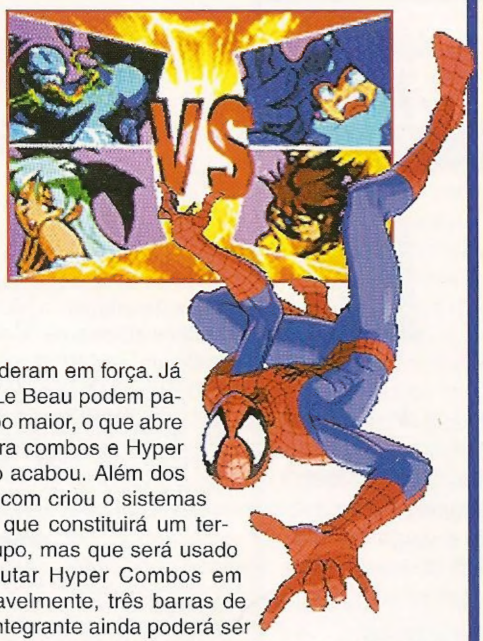
Luta - N/D

Previsto para Fevereiro de 98

Finalmente a Capcom anuncia oficialmente este que promete superar todos os seus Cross Overs já lançados. Marvel Vs. Capcom: Clash of Super Heroes, reúne todos os aspectos positivos consagrados em seus antecessores com melhorias imensas. Como já dito, serão 15 personagens principais no total, sendo sete personalidades da Capcom e oito famosos combatentes da Marvel. O time da Capcom traz grandes sucessos, alguns até antigos, revitalizando suas imagens e, talvez, visando novos games com estes (o que não seria má idéia). Entre estes, encontram-se o inevitável Ryu, que agora incorpora dentro de si três lutadores: Ryu, Ken e Akuma, podendo alternar quantas vezes quiser, contanto que existam barras de Hyper Combo (até a coloração de sua roupa muda); nossa amada Chun-Li, que continua praticamente a mesma de MSH vs SF; o robusto de (muito) pouco cérebro Zangief, que, além de perder pouca energia com golpes comuns, agora dá uma de Colossus e ganha uma segunda forma onde sua pele é revestida de metal, não sendo derrubado, mas também não podendo defender; todos da série Street Fighter. Além disso, temos também Morrigan, a succubus de Darkstalkers / Night Warriors, com o poder conjunto de sua irmã Lilith incorporado. "Sim, mas e os outros?" você deve se perguntar agora. Bem, prepare-se para surpresas. Dois velhos conhecidos, Hiryu, de Strider (saudosa série de Mega, Master e Nintendinho) e o herói Captain Commando (do game homônimo) dão as caras aqui como um dos sete grandes. O primeiro, apesar de não possuir projéteis, tem como arma principal sua espada. Ele abusará de sua velocidade e saltos, como Rolento de SFZ2. Além disso ele tem a capacidade de invocar bestas mecânicas para seu auxílio. Já o Cap. Commando, retorna com seu velho lança-chamas e acompanhado de seus amigos Mack The Knife, Ginzu e Baby, que fazem sua aparição durante especial. Um outro, pouco conhecido em lutas corporais, mas famoso pelas perícias mostradas ao pilotar seu mech em Cyber Bots: Full Metal Madness, Jin Saotome, o guerreiro branco que procura seu pai e, desde já é considerado um dos melhores guerreiros pois, além da capacidade de chamar o mech vermelho, tem a mesma onda "berserk" de Ralf de KOF97, ou seja, seus golpes possuem uma recuperação incrivelmente rápida. Agora a maior novidade de todas: o astro de uma das mais famosas séries da Capcom, apesar da estatura diminuta e sua armadura azul de titânio, ataca neste fighting game. Com sua Rock-Buster e seu fiel amigo Rush, o ciborgue Rockman conquistou o direito de fazer parte deste time de gigantes. Pode parecer estranho, mas Rush durante a luta, solta itens para recarga de energia que, caso não sejam pegos, ficam no chão até desaparecerem, assim como nos games da série. Como não poderia deixar de ser, Rock também pode ordenar que seu cão ataque, assemelhando-se bastante com Galford de Samurai Shodown. O mais impressionante é seu especial: Rock veste uma armadura que o deixa três ou quatro vezes maior, liberando em seguida centenas de mísseis. "Tá, agora cadê o Ken?". Bom, caro leitor... Ele não é selecionável! A única aparição é na apresentação... Pela primeira vez em vários anos, Ryu aparece só em seu karate estilo Shotokan. Adeus (provisoriamente) Shoryureppas com Ken. Triste para alguns... Mas pelo menos Ryu pode incorporar seus poderes, técnicas e até super combos, o que pode dar pro gasto. Agora o time da Marvel. O símbolo da América (pelo menos antes de Liefield acabar com seu uniforme...), Capitão América e seu escudo de adamantium retornam idênticos ao de MSH vs SF. Spider Man faz sua costumeira aparição (afinal, o que seria de uma Marvel sem o Aranha e seus comentários?), mas traz também outro personagem de suas histórias: Venom. Sim, antes que perguntem, ele é um vilão sim, mas tá valendo... Seus golpes são semelhantes aos de Spider, mas com mais violência. Para se ter uma idéia, o Web Throw, ao acertar, não faz com que Venon gire o oponente no ar, mas sim bata-o repetidas vezes contra o chão. Fora que seus especiais são de rápida recuperação, o que torna Venon rápido e mortal. Hulk, o gigante esmeralda carregado de radiação gama também está neste time (e acreditem, Bruce Banner tem muito mais miolos que Zangief!). Iron Man também era um forte candidato a estar de volta, mas, em seu lugar, surge War Machine, originário de suas HQs (rumores dizem que a Capcom não conseguiu os direitos do personagem e a saída foi colocar o War Machine...). E, para completar o time, dos X-Men, Wolverine e suas garras adamantinas (ou serão ósseas?) acompanhado de sua mania de rasgar e rasgar; e Gambit, com toda a sua maestria com cartas à sua disposição. O primeiro continua praticamente a mesma coisa que o visto em MSH







vs SF, mas seus golpes perderam em força. Já os Kinetic Cards de Remy Le Beau podem paralisar a vítima por um tempo maior, o que abre diversas possibilidades para combos e Hyper Combos. Mas ainda não acabou. Além dos quinze principais, a Capcom criou o sistemas de Special Partners, que constituirá um terceiro membro do grupo, mas que será usado somente para executar Hyper Combos em três, gastando, provavelmente, três barras de Hyper. Este terceiro integrante ainda poderá ser usado para se encaixar combos ou mesmo salvar o pescoço dos demais quando necessário. Contudo, seu uso será limitado a sete. Segundo a própria produtora seu acionamento será da mesma forma que em MSH vs SF, ou seja, pressionando-se SM + CM. Neste patamar de Special Partner estão Guile, Ibuki, Sakura e Cammy dos Street Fighters; Anita, a filha de Donovan (não subestimem seu poder...); provavelmente Roll de Mega / Rockman; Cyclops (Ha Ha Ha Ha Ha! O caolho foi rebaixado a parceiro!), Storm, Iceman, Rogue (sacanagem com a vampira...), Psylocke e Colossus, todos dos X-Men (tá, o Colossus nem tanto...); Juggernaut, o deus nórdico Thor, Arthur, o cavaleiro de Ghouls And Ghosts (aquele game de Master System, Mega e SNES, que quando o personagem era atingido perdia a armadura e ficava quase nu); Unknown Soldier de Forgotten Worlds, antigo game da Capcom e um dos primeiros para Mega Drive; U. S. Agent, das histórias do Capitão América, e muitos, muitos outros. O panteão é realmente grande. Todos os personagens principais (pelo menos que já participaram de games anteriores) ganharam novos golpes, super golpes e Hyper Combos. Apesar de todas essas inovações, a melhor de todas é uma alteração no sistema de jogo chamada Variable Cross System. Detalhes não foram dados, somente que com este o jogador poderá lutar usando dois lutadores simultaneamente! Imagine quatro lutadores quebrando o pau nos cenários deste jogo! Ou mesmo seis, com a ajuda de ambos os Special Partners! Apenas para completar, o último chefe é ninguém mais, ninguém menos que Onslaught. Sim, apesar de pouco conhecido por aqui (tendo apenas aparecido alusões a seu nome: Massacre), Onslaught é a união de duas das maiores personalidades em termos de poder psíquico, Charles Xavier, tutor dos X-Men, e Eric Magnus, mais conhecido como Magneto, que causou o maior massacre de heróis da história da Marvel, levando Capitão América, Fera, todo o Quarteto Fantástico e muitos outros! Será que os World Warriors conseguirão ser páreo para ele? Foi revelada a existência de duas formas do ser. Provavelmente uma delas é igual ao Apocalypse de XM vs SF, mas a outra continua um mistério. Mas a Capcom assegurou que, perto de Onslaught, Apocalypse + Cyber Akuma serão brincadeira de criança. Sem dúvida promete ser um dos melhores lançamentos em termos de Fighting Games do ano.

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes Nacionais e Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

PLAYSTATION

The King Of Fighters: Kyo

SNK

Adventure - CD

Sem previsão de lançamento

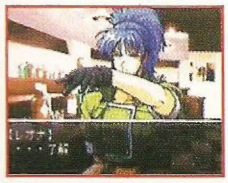
Prometido para a primavera de 98, King Of Fighters: Kyo mescla um pouco de Snacher (da Konami para Saturn, Mega CD, Playstation e PC Engine) ao mundo de maldições milenares e vinganças familiares criado para KOF. A trama toda se desenvolve ao redor de Kyo Kusanagi, o personagem original de KOF que mais cultivou fãs (depois de Iori Yagami, bem explicado...). A história se segue logo após o término de KOF 96, quando Kyo conhece Shingo Yabuki, um jovem que, devido a sua admiração pelo lutador, pede para que ele seja seu mestre. Como não havia nada melhor para se fazer, Kusanagi aceita. Então, ao voltar para casa, seu pai, Saishu (chefe de KOF 95), entrega-lhe uma carta, revelando todo o destino dos Guardiões de Orochi (ou seja, tanto os Kusanagi quanto os Yagami). Todos aqueles que lutarem terão, aos poucos, o espírito tragado pela própria fúria, ganhando assim a forma do demônio... Até que nada mais reste... A partir daí, a história pode seguir vários rumos, envolvendo praticamente todos os personagens das séries KOF. Segundo o caracter design, existem ainda mais de cinqüenta personagens inéditos, como a mãe de Kyo, por exemplo. Todavia, alguns originais tiveram sua aparência ligeiramente alterada, como Athena e Kensou. Dependendo do relacionamento com os personagens, Kyo será levado a diferentes localidades do globo, desde o Japão até os EUA, onde encontrará com Terry e as armações de Geese. Em cada lugar (que é representado por Episódios) Kyo poderá realizar algumas "missões", ganhando a confiança daqueles que ajudar. Dependendo de seu desempenho o final mudará. Bem, esperamos que este seja mais um sucesso da SNK, para que logo tenhamos novos Kings, como King Of Fighters: Iori...

Olha só a pinta do Kyo... Parece até o Yusuke Urameshi...

Poderoso e sombrio como sempre, Iori Yagami não poderia faltar neste game...

Esta é a mãe de Kyo... Agora dá pra saber o porquê da força de Kyo. Com um pai como Saishu e uma mãe como essa...

Até personagens mais recentes participam do enredo, como Yashiro, Shermie e a Chris aí na foto...



RAPIDINHAS

CURIOSIDADE SOBRE RESIDENT EVIL

Há dois anos atrás um game foi lançado. Lançado pequeno, sem toda divulgação dada a um Street Fighter, por exemplo. Contudo, ao analisar sua qualidade, não só as revistas especializadas como também os consumidores comprovaram que aquele seria uma nova série de sucesso. A venda de mais de 4,2 milhões de cópias deste game, contando a versão comum e a Director's Cut, garantiu à softhouse mais de duzentos milhões de dólares. Tendo estes resultados, a Capcom resolveu investir mais em sua cria, prometendo o lançamento de HQs, bonecos articulados e até filmes em Holywood! Bio Hazard / Resident Evil alcançou algo que a Capcom não esperava: alcançou, em pouco tempo e em apenas um jogo, o mesmo sucesso que Mega / Rock Man e Street Fighter conseguiram após anos e versões. Mas... Será que existe alguma Jill, Chris, Leon ou alguém parecido em Marvel Vs. Capcom?

A SEGA A CAMINHO DE UM POÇO SEM FUNDO

A Sega of America apostou todas as suas fichas naquele que prometia ser o melhor video game de todos os tempos. Mau negócio. O alto custo do console e a pouca quantidade de jogos logo levaram os milhões de dólares para o saco. Com o lançamento do Playstation então, apesar da concorência acirrada durante os primeiros meses, o Saturn se mostrou um quase completo fracasso (quase como uma maldição, acontecendo novamente o que a vários anos atrás, com o Master System...). Contudo, desta vez a SoA parece não ter mais forças (nem poder financeiro) para se levantar. Um sinal disso foi a demissão em massa de centenas de funcionários além do não-oficialmente-anunciado fechamento da divisão de Marketing. As softhouses também perceberam isso e sentiram no bolso o erro cometido em continuar no Saturn. Depois da saída de pesos-médios como Psygnosis (Wipe Out), Eidos (Tomb Raider) e a saída e reentrada da Working Designs (Dragon Force, Albert Odyssey Gaiden), a última a ter anunciado sua saída foi a Electronic Arts (o que leva também sua divisão, a EA Sports e seus games como Fifa, Need for Speed e outros). Por fim, os próprios revendedores notaram o prejuízo e resolveram se livrar de uma vez dos produtos do console, criando, em algumas lojas de porte dos States, saldões de queima de estoque, onde games podem ser encontrados na faixa de 10 dólares. É realmente triste ver o fim de um console e talvez de uma Softhouse. A última esperança dela é o lançamento do Katana, o 64 / 128 (até agora várias informações são contradizentes) bit, em meados do fim do ano. Mas, por outro lado...

SEGA DO JAPÃO ANUNCIA LANÇAMENTOS PARA 98

Bem diferente da Sega of America, a Sega of Japan vai razoavelmente bem, obrigado. Apesar da posição de segunda do mercado (que aliás é liderado pela Sony), ainda está melhor que a Nintendo, SNK e algumas outras. Diferente de sua contraparte ocidental, o Saturn japonês tem milhares de jogos de softhouses pouco famosas que sustentam-no, que, em sua maioria, especializam-se em games Hentai ou semelhantes. E, para provar que suas águas estão fartas de peixes, anuncia as prováveis datas de lançamento para seus games. Aqui vai a lista oficial:

- Command & Conquer Simulation, previsto para março de 98;
- Dragon Force II: To The Land Where There Is No God, para março de 98;
- Dynamite Detective, para 12 de março de 98;
- Full Cowl Mini Four Wheel Drive Super Factory, utilizando o Sega Net, sem previsão;
- Girlly Revolution Utena, entre maio e junho;
- Heart of Darkness, sem previsão de lançamento;
- Sakura Taisen II, para março;
- Sega Ages: Phantasy Star Collection, coletânea para março;
- Shining Force III - Scenario 2, para maio ou junho;
- Shining Force III - Scenario 3, para julho e agosto;
- Sonic: The Fighters, sem previsão (demorou...);
- The House of the Dead, em março;
- Virtua Fighter 3, sem previsão de lançamento (ainda).

MAIS ALGUMAS DA CAPCOM

Como o mercado de games nunca pára, a gigante Capcom já anuncia seus lançamentos para 98. A surpresa é a permanência da Capcom na produção de jogos para Saturn, logo que o console mostrou-se a plataforma mais eficiente para os games que planeja converter. Há também lançamentos para PlayStation. Em sua maioria são somente conversões de sucessos do Arcade. Mas vamos ao que interessa:

SATURN

- Super Adventurer Rockman, adventure em três CDs, previsto para março / abril de 98;
- Pocket Fighter, luta, utilizando o cartucho de RAM de 4MB, sem previsão de lançamento;
- Dungeons & Dragons Collection, coletânea dos games de D&D em dois CDs, previsto para março / abril de 98;
- Vampire Savior, luta utilizando o cartucho de RAM de 4 MB, para março / abril de 98;
- X2, game de shooting já lançado para Playstation, sem previsão de lançamento;
- Bio Hazard 2, o "survival horror" da empresa, em dois CDs, sem previsão de lançamento;
- Marvel Super Heroes vs Street Fighter, com o cartucho de RAM de 4MB, sem previsão de lançamento;

PLAYSTATION

- Super Adventurer Rockman, adventurer em dois CDs, previsto para janeiro de 98;
- Dangeon & Dragons Collection, coletânea dos games de D&D em dois CDs, para março / abril de 98;
- X-Men vs Street Fighter EX, luta, sem previsão de lançamento;

BOA NOTÍCIA PARA OS FÃS DE GAMES DA CAPCOM

Para aqueles donos de Saturn que pensaram ter sido abandonados no ocidente, a Capcom anuncia que lançará todos os seus games também nos States, o que nos reserva uma esperança de conseguir jogos em inglês. Outra ótima notícia é que o cartucho de RAM de 4MB também se inclui nestes lançamentos. Ou seja: não será mais necessário chavear-se o video game ou se arriscar com adaptadores para poder jogar os tão bem falados jogos que os utilizam. Tudo indica que o primeiro game a usar esta tecnologia será X-Men Vs Street Fighter. Pelo menos ainda podemos contar com algumas softhouses...

"Yeah, I known. I Gotta Believe"

Em meados de 97 saía um jogo para Playstation. Mas não exatamente qualquer jogo. A Sony, juntamente com a Masaya Matsuura, criavam um título único. Um game que mesclava gráficos simples e ao mesmo tempo com um bom Frame Rate e texturas bastante realistas, a uma das melhores e mais memoráveis trilhas sonoras já criadas pela empresa. Além de, claro, uma diversão astronômica. Surgia assim o mega-sucesso Parappa, The Rapper. A Sony of America acreditava que trazer o título para os States seria um grande erro, pois o público americano, apesar de não tão exigentes quanto o japonês, consideraria o enredo tolo, as letras patéticas, os gráficos feios e o game não venderia nada. Estavam errados contudo. Lançado a alguns meses na terra do Tio Sam, Parappa já vendeu mais de um milhão de cópias, mostrando que ali também as histórias no estilo de Doug (programa do canal americano Nickelodeon e que já pintou por nossos canais) em games fazem sucesso.

Em vista disso, a Sony organizou em janeiro deste ano um mega-evento distribuindo milhares de prêmios, como CDs com o Sound Track original de Parappa (e acreditem, é muito melhor do que algumas versões remixadas de outros games). Tudo para anunciar o lançamento de Parappa The Rapper 2. Nada sobre o enredo foi revelado, mas o game está previsto para o final de 98 ou início de 99. Exercite seu ritmo com os "Kick, Punch, is all in your mind" e prepare-se para mais uma versão deste campeão em diversão.

SUPER GEM FIGHTER ANUNCIADO

Mais uma da Capcom. Super Gem Fighter, conhecido no Japão como Pocket Fighter, foi anunciado para Saturn. Como era de se esperar, a versão também vai utilizar o cartucho de RAM com 4MB, talvez para anular o Load Time e auxiliar no Frame Rate, que deve ficar muito bom. Poucos foram os detalhes revelados sobre a conversão, mas existirão novos modos, como o conhecido Survivor e o Training, para exercitar os diferentes (para não dizer engraçados) combos. Nada foi dito sobre uma versão para Playstation, mas talvez haja alguma possibilidade de que saia. Não há previsão de lançamento.

HOT Import's Point

A HOT POINT ENTRA NO MERCADO PARA AQUECER A CONCORRÊNCIA

E CHEGAMOS COM GRAAANDES ... NOVIDADES

DANDO A VOCÊ CLIENTE CONFIABILIDADE E TOTAL SEGURANÇA PARA EFETUAR SUAS COMPRAS, POIS, NA HOT POINT VOCÊ PAGA SUAS MERCADORIAS SOMENTE AO RECEBÊ-LAS

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL SEDEX E MERCADORIAS A COBRAR

ATENÇÃO

TODOS OS MESES SORTEAMOS UM BRINDE ENTRE OS CLIENTES QUE COMPRAREM ACIMA DE R$ 100,00 LIGUE E SAIBA QUAL SERÁ O PRÊMIO DESTE MÊS.

FONE (011)
6951-6462

FONE
FAX
6982-0567

Hot Point Import's

Comércio e Representação de Games
Eletro-eletrônicos, Celulares e acessórios, informática
Importados em geral

Rua Soldado José Vivanco Solano, 247 - F
CEP 02144 - 040 - Pq. Novo Mundo
São Paulo - SP

ESPAÇO DO LEITOR

RECORDS

Aqui vai nosso record de 1 : 05 '04 e mandamos a foto para confirmar e lançamos mais um desafio para quem conseguir a façanha de nosso recorde do Resident Evil (Jill) de Playstation.

José I. A. Silveira e Luis F. Webber
Passso Fundo - RS

E aí pessoal da Gamers, estamos mandando esta carta para comprovar que terminamos o jogo Resident Evil (Chris) em 1 : 04 '59, aceitando o desfio da edição 25, e se alguém bater este record, nós iremos rebater, falô!

Robson F. Justen e Wellington dos Santos
Taubaté - SP

NOVO TELEFONE PARA ASSINATURA

O telefone para assinatura da Revista Gamers mudou para: (011) 220 4041. Se preferir, pode fazer por carta, mandando um vale postal ou cheque nominal à Editora Escala, caixa postal 20.009, no valor de R$ 33,00.

Oi! Meu nome é Agnes, tenho 12 anos e esta é a primeira carta que escrevo.
Dúvidas:
1- Queria saber como conseguir 180 estrelas em Super Mario 64. Só consegui 120 estrelas.
2- Vai ser lançado algum jogo de luta no estilo Tekken ou Virtua Fighter para o Nintendo 64?
3- Vai ser lançado Donkey Kong Country para o N64?
4- Estão previstos muitos jogos para o N64 em 98?
5- O novo console de 64 bit, da SNK, é melhor que o N64?
6- Ainda haverá lançamentos para o SNES?
Vocês estão nota 10 pela revista, só gostaria que aumentassem o número de páginas e também o espaço para o N64.

Agnes Kayama Yabuuti
Ibiúna - SP

Olá Agnes, tudo OK? Vamos às suas dúvidas. 1- Seria meio impossível encontrar 180 estrelas, pois estas 60 adicionais simplesmente não existem! Então você conseguiu encontrar todas as estrelas. 2- Bastante provável. Por enquanto você tem à disposição games como Mace: The Dark Ages e Dark Rift. 3- Existem rumores de que uma versão 3D de Donkey Kong esteja sendo preparada, mas por enquanto apenas rumores. 4- Sim. 5- Talvez. A versão caseira do Hyper Neo Geo 64 ainda não tem suas especificações técnicas confirmadas. 6- Aqueles que apostavam no contrário ficaram de queixo caído com o lançamento de Timon and Pumba. Portanto, é provável que hajam ainda lançamentos. Poucos, mas talvez hajam. Quanto a aumentar o nº de páginas, por enquanto (e repito: por enquanto) não haverá a possibilidade. Já quanto ao N64, basta que saiam mais lançamentos para o console e logo as páginas serão mais abundantes.

Na edição 26, na pergunta do Breno, via E-mail, vocês disseram que em Final Fantasy VII não era possível conseguir um terceiro Ribbon (acessório que previne qualquer Status negativo), eu queria dizer que existe uma maneira. Na seqüência final do game, quando lutar com um inimigo baixinho com uma estrelinha na cabeça e uma espécie de lamparina na mão (na versão americana seu nome é Master Tonberry) use a Morph ou a Henka se preferir a versão japonesa e ele se transformará em um Ribbon.

Ricardo Augusto Marcelino
Ribeirão Preto - SP

Exato Ricardo. Dessa forma você poderá conseguir mais Ribbons. Mancada nossa!

Oi pessoal da Gamers! Eu queria saber se no jogo Resident Evil para Playstation dá para jogar com o personagem Barry Burthon em alguma parte deste jogo incrível.

Edicarlos Paixão de Oliveira
Vargem Grande Paulista - SP

Bem Edicarlos, muitos já fizeram essa 0ergunta e infelizmente não é possível jogar com o personagem Berry Burthon, ele apenas toma parte no game para ajudar Jill e facilitar as coisas. Não é como jogar com o Chris, onde você vai ser obrigado a jogar em certas partes do game com a personagem Rebecca que, no caso você vai ficar trocando de personagem e complicando mais as coisas.

Admiro muito a revista, sua quantidade de matérias, dicas animais, enfim tudo. Mas queria que vocês me ajudassem com algumas dúvidas. Se não fosse pedir muito, queria que vocês mostrassem como combinar as "Runes" do jogo Wild Arms e a função de cada uma.

Antilio A. C. Junior
Rio Grande - RS

As Runes são pedras místicas no mundo de Wild Arms, elas guardam o poder dos guardiões de Filgaia, cada uma pode invocar um guardião diferente através do poder Force de cada um, por exemplo. A Tritton Rune invoca o Sea Dragon e assim por diante. E não há como combiná-las entre si, e sim aplicá-las em forma de combo nos inimigos "maiores", invocando mais de um guardião por turno.

Olá pessoal da Gamers, tudo bem?
Essa é a primeira vez que escrevo uma carta para vocês. Eu adorei a debulhação de Final Fantasy VII, mas estou com problemas na parte de criação dos chocobos, eu não consigo os chocobos azul e verde. Eu pego um chocobo tipo 3 macho e uma fêmea tipo 4 e não sai o chocobo azul, o que posso estar fazendo de errado? E eu espero que debulhem Resident Evil 2 quando sair.

Guilherme Lopes Boroni
Alfenas - MG

Bem Guilherme, caso você não consiga da forma convencional, então deve-se conseguir da forma mais trabalhosa. Primeiro consiga os dois chocobos ditos. Então vá à Gold Saucer e corra com ambos até conseguir que fiquem em categoria S. Assim, repita o procedimento apresentado na revista e consiga, sem dúvida, os esperados chocobos especiais. Quanto à RE2, não se preocupe pois assim que a versão final sair, nós daremos a estratégia completa.

FORA DO AR

Cá estamos novamente nesta seção, para esclarecer dúvidas de centenas de leitores. Sem dúvida alguma, uma das campeãs, é sobre o tão falado game da Capcom, Resident Evil / Bio Hazard (tanto na versão convencional quanto na Director's Cut). As partes onde as dúvidas afloram com mais freqüência são a da sala dos Quadros onde se pega a Star Crest e da Password do computador no laboratório da Umbrella. A primeira é um tanto complicada, pois a maioria possui a versão japonesa (principalmente aqueles que possuem o Director's), não conseguindo entender absolutamente nada do que estiver escrito neles. Dessa forma, contando o primeiro quadro (diante da entrada, da porta de onde você vem) como 1 e os demais como 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8 (cada uma representando respectivamente o 2º, 3º, 4º, 5º , 6º, 7º e 8º quadros), sendo os 3 primeiros no corredor da entrada e os cinco demais no oposto. Agora, proceda da seguinte forma: acione o nº 3 (o mais distante da porta no corredor de entrada), o 5 (o mais próximo da tela assim que você chegar ao outro corredor), o 6 (o mais próximo da tela assim que o ângulo de câmera mudar no outro corredor), o 4 (o mais longe da tela no primeiro ângulo de câmera do segundo corredor), o 2 (o iluminado no corredor de entrada) e finalmente o 7 (o mais próximo do quadro no final do segundo corredor). Agora, veja o nº 8. Se você fez corretamente, então ele cairá, revelando o Star Crest. Já a parte da Password é completamente simples, mas muitos causam uma confusão danada. O maior erro ocorre na hora de se colocar o LOGIN. A maioria coloca neste tópico o nome JOHN ADA. Não está correto. John e Ada são personagens específicos, diferentes e não a mesma pessoa. Portanto, digite JOHN e então pressione ENTER. Agora digite ADA e ENTER novamente. Agora, e somente agora, digite MOLE e aperte ENTER. Agora você tem acesso às trancas eletrônicas. Mas passemos a outro caso, também muito (e põe MUITO nisso) requisitado: Tomb Raider 2. A principal dúvida é quanto às dicas de Todas As Armas, Explodindo Lara e Pular de Fase. Primeiro o aviso: caso seu jogo seja a versão beta (a versão chinesa possui somente até a 13º fase, enquanto uma outra vai até a 16º) no máximo a Explodindo Lara funcionará. Mas vamos ao procedimento. Tomemos como exemplo o truque de Pular de Fase. Primeiramente deve-se segurar o botão de andar (R2 no "Custom") e dê um passo para o lado pressionando-se ←. Feito isso e sem soltar o R2, dê um passo para a direita com → e logo depois um para a esquerda com ←. Dê um passo para trás com ↓ e um último para frente (com ↑). Agora solte R2 e pressione ← ou → (e somente isso), dando, no mínimo (você pode dar quantas voltas quiser, contanto que não ande), três voltas ao redor de si mesma (não correndo ao redor do ponto onde você estava ou qualquer coisa do gênero), parando na mesma direção que você estava ao começar a girar. Agora salte para frente (tomando o cuidado de não dar nenhum passo) e, durante o salto, ○ para virar no ar. Se tudo foi feito corretamente assim que Lara se preparar para virar, o game ficará parado por uns 3 ou 4 segundos e a tela de Status (com o quanto você andou, quantos Secrets pegou, etc) aparecerá, informando que você passou desta fase. Para as outras dicas, proceda da mesma forma, mas invertendo as direções. Dessa forma, resolvidas as dúvidas sobre jogos, vamos a um engano um pouco diferente. Na última capa de nossas revistas existe a propaganda da rede Progames. Ali, nas letrinhas em preto, está escrito: "Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franqueado PROGAMES." Hmm, legal... Mas o caso é que a encarregada do Departamento de Franching está a ponto de matar o pessoal aqui devido às cartas que ela recebe de leitores que escrevem para o "Clube Franchising PROGAMES" para ser "também um franqueado PROGAMES", esperando carteirinhas de sócio e outras coisas mais. O negócio é que este sistema é o sistema de FRANQUIAS, por onde compram-se os direitos de se utilizar a marca Progames e se montar lojas. É algo semelhante ao Mc Donald's, que também é uma franquia. Em outras palavras, o sistema de Franchising Progames NÃO é um clube de games ou algo assim. Resolvidos as dúvidas, voltemos à nossa programação normal...

CLÁUDIO R. ROMUALDO
GOV. VALADARES - MG

EDISON A. CHAMBA
JUNDIAÍ - SP

PEDRO DA S. RODRIGUES
SÃO PAULO- SP

DAN YUKARI
AGUAÍ - SP

JOÃO ANDRÉ MOTTA
HARMONIA - RS

ORLANDO A. NASCIMENTO
SÃO PAULO - SP

Promoção: Os desenhos enviados até 10 de Fevereiro de 1998 concorrerão a um curso avançado de desenho ministrado pelos feras Hector & Roko.

(Obs.: O curso será em são Paulo e o prêmio não inclui despesas de viagem, nem estadia.)

MANDE SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃO DA REVISTA GAMERS: RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - CEP 05060-000 ou E-mail: gamers@edescala.com.br

JOSÉ CARLOS S. DE OLIVERIRA
SÃO PAULO - SP

DAVI FRANCISCO DA SILVA
SÃO PAULO - SP

O melhor PROVEDOR INTERNET

Acesse GRÁTIS por 3 dias e saiba porque !

- Provedor Internet de padrão internacional
- Sistema de autenticação centralizado
- Suporte técnico via 0800
- Alcance Nacional

(011) 849-0909
master@cyberspace.com.br
http://www.cyberspace.com.br/franquia

Cyber Space

Venha navegar com a gente !

Temos disponibilidade de franquia para todo o Brasil.

PRÓ DICAS

NINTENDO 64

DUKE NUKEM 64

Cheat Menu

No menu principal pressione ←, ←, L, L, →, →, ←, ←, para acessar o Cheat Menu.

Todos os itens

Entre no CHEAT MENU e então volte ao menu principal. Aqui, faça R, ▶, →, L, ◀, ←, ▶, →.

Big Duke, Little Duke

Este código apenas funcionará nos modos co-op ou deathmatch. Para executá-lo no co-op você precisa já ter os códigos de Invencibilidade e Itens. Ligue a opção friendly fire então use o código de todas as Armas. Depois atire em seu amigo com a Shrinker ou a Expander, seguindo os procedimentos abaixo.

Little Duke: Atire com a Shrinker, ligue a Invencibilidade e desligue novamente. Assim o jogador atingido não crescerá de novo (Mas estará sem armas).

Big Duke: Pegue a Expander e atire no outro Duke até que ele comece a crescer. Um pouco antes que ele exploda, ligue a Invencibilidade e pare de atirar. Agora desligue-a. Pronto, agora você tem um Duke gigante perambulando por aí. Pode parecer difícil no início, mas depois de pegar a prática, será bastante simples.

Caminhando no Fogo

Você pode andar na lava por quanto tempo desejar sem perder energia. Para isso, basta apertar o botão de pulo o bastante para que seus pés não toquem o chão.

Fonte da Juventude

Para recobrar energia enquanto destrói coisas, faça o seguinte: destrua qualquer coisa que faça jorrar água (hidrantes, vasos sanitários ou qualquer outro). Então encoste nesta água e aperte A. Assim sua energia se recuperará aos poucos.

Aliviando um pouco...

Caso você esteja com pouca energia, vá a algum vaso sanitário ou mesmo um urinol e aperte o botão A. Duke vai hmm... Aliviar um pouco a bexiga para recuperar um pouco de energia.

Jet Pack Infinito

Enquanto estiver no ar com um jet pack, acione o código de ter todos os Itens. Dessa forma você terá todos combustível infinito para voar por aí.

Invencibilidade

Entre no CHEAT MENU e então volte ao menu principal e aperte R sete vezes seguidos de ←. Se fez corretamente, você ouvirá um som. Volte ao cheat menu e ligue a invencibilidade.

Level Select

Entre no CHEAT MENU, saia e faça o código L, L, L, ▶, →, ←, ←, ◀.

Sem Monstros

Entre no Cheat Menu, saia, e aperte L, ◀, ←, R, ▶, →, ←, ←, →, →. Você ouvirá uma espécie de sirene se fez corretamente. Agora vá ao Cheat menu e ligue ou desligue a opção Monsters.

Weapon Warp

No Deathmatch, qualquer arma pode ser atirada no teletransportador para aparecer na outra extremidade e talvez atingir alguém. Balas, mísseis, granadas, plasma, todas vão parar do outro lado. Mas você precisa esperar que o item chegue ao outro lado para que a próxima seja arremessada (ou os toris serão desperdiçados), ou seja, armas de alta velocidade são inúteis. Ótimo para fuzilar seus oponentes enquanto estiver a salvo. Apenas não fique por muito tempo neste local pois, caso alguém se teletransporte para aí, você será morto.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

Cheats

Na tela de passwords, faça os seguintes códigos:

GTTBHR - 1.000 vidas
NXCVSZ - 10 Urns of Vitality
CRVDTS - Ver créditos

Ultimate Cheat

Entre com "ZCHRRY" na tela de password e você será levado ao último nível. Aperte rapidamente o botão de ataque para ir direto a Shinnok.

Passwords para as missões

Faça-as na tela de password.

Missão 2 - THWMSB
Missão 3 - CNSZDG
Missão 4 - ZVRKDM
Missão 5 - JYPPHD
Missão 6 - RGTKCS
Missão 7 - QFTLWN
Missão 8 - XJKNZT

ROBOTRON 64

50 Vidas Extras

No menu de Setup aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ◀, ▶, ◀, ▶.

Lança chamas

Durante o jogo aperte ↓, →, ↓, →, ▶.

Tiros em quatro direções

Durante o jogo aperte ↓, ↓, ↑, ▶.

GameBoy Mode

Na tela de Setup aperte ↑, ↓, →, ◀, ↓, ↑, ←, ▶, ↑, ↓.

Seleção de fases

Na tela de Setup aperte ↓, ↑, ◀, ↓, ◀, ▶, ↓, ▶.

Radiation Spray

Durante o jogo aperte ↑, ↓, ▶, ◀.

Shield

Durante o jogo aperte ↓, ←, ◀, ▶.

Speed Up

Durante o jogo aperte ←, ←, →, →, ▶.

Tiros em três direções

Durante o jogo aperte →, →, ▶, ▶.

Tiros em duas direções

Durante o jogo aperte ↑, ▲, ↑, ▲.

Passwords

A password seguinte levará você ao Bonus Stage final antes da última fase do game com 54 vidas:

BBBBNBFFBR

Estas são as passwords para se começar com 111 vidas em cada nível de dificuldade (110 a mais que o normal). Selecione "Load Game" e então "Enter Password":

BSBBBBTJBB para easy
BCBBLBTJBB para normal + 16384000
BFBBBCTJBB para insane + 16384000

SUPER NES

YUYU HAKUSHO 2

Personagens secretos

Na tela título, aperte: ↓, ↑, L, L, R, R, Y, X, A, Y.

PLAYSTATION

NASCAR 98

Paintball Mode

Durante uma corrida, pause o game e vá para Race Statistics. Depois aperte R1+R2+L1+L2 e você ouvirá um barulho de máquina. Continue a corrida e aperte ▲ para disparar paintballs em seus oponentes.

ARCADE

VIRTUA STRIKER 2

Jogar com F.C. Sega

Vá para a tela de seleção de time. Escolha Spain e aperte START, escolha England e aperte START, escolha Argentina e aperte START, então escolha Japan e aperte START. F.C. Sega poderá ser selecionado.

PLAYSTATION

PANDEMONIUM 2

Cheat Paswords

Armas: MAKMYDAY
Energia: HORMONES
Câmera maluca: GONAHURL
Speed Mode: SKATBORD
Mutant: GENETICS
Invencibilidade: NEVERDIE
Vidas: IMMORTAL

Paswords

L 2. MKACCBIB
L 3. LLAJIIEA
L 4. AEECBIIG
L 5. FMKAOCCA
L 6. FPCBOCCI
L 7. IFBBJMEF
L 8. GCKAOCDI
L 9. PKECGBCA
L10. LHBJJICI
L11. FJCAOCBC
L12. ILFBKIGJ
L13. FGLAGKCC
L14. OEGCKBLB
L15. IFFJKIEN
L16. INFJKIGN
L17. MIGCKBEB
L18. OIGCKBMB

PLAYSTATION

Test Drive 4

Passwords

Vá para o options e ligue os checkpoints. Agora vá para a corrida e consiga um tempo que coloque você nos records, de preferência em primeiro. Coloque agora os códigos no lugar de seu nome:
MJCIM.RC: Mini carros
SAUSAGE: 4 novos carros
KNACKERS: pistas noturnas em Mirror Mode. Salve sempre que receber estas opções
WHOOOOSH: Nitro e Minicarros (use a buzina para o nitro).

GAME SHARK

PLAYSTATION

BREATH OF FIRE 3 (Japonês)

Level Up instantâneo.....
..... 80146328 FFFF
Dinheiro infinito.....
..... 80144F4C FFFF
..... 80144F4E 000F
Sem inimigos nas lutas
..... 80143F22 0000
Todos os Genes disponíveis
..... 80145544 FFFF
..... 80145546 FFFF
Skill Ink infinito.....
..... 3014529F 0063

SAMURAI SHODOWN IV SPECIAL (JAPONÊS)

Energia infinita p/ Player 1.....
..... 800A5318 00FC
Energia infinita p/ Player 2.....
..... 800A5430 00FC
Barra de Power infinita p/ Player 1..... 800A5322 4000
Barra de Power infinita Player 2 ..... 800A543A 4000
Jogar com Zankuro secreto (segure R1+↑).....
..... D00A4F94 0801
.....800A6FDC 000D
..... D00A4F94 0801
..... 800A72E0 000D

TALES OF DESTINY (Japonês)

HP infinito na Batalha.....
..... 801EB050 03E7
TP infinito 801EB056 03E7
Dinheiro Máx 801F7246 FFFF
Lens Máx. ... 801F724A FFFF
Exp. Max. .... 801F724E FFFF
Heróis com barra de energia cheia 801D396C 0101
..... 801D396E 0101
..... 801D3970 0101
..... 801D3972 0101
Nota: Os códigos para Dinheiro Máx, Lens Máx. e Exp. Máx. estarão fora quando você terminar a batalha.

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP '98

Time da casa com placar 0
..... 8004F7B8 0000
Time da casa com placar 99
..... 8004F7B8 0063
Time visitante com placar 0
..... 8004F7BC 0000
Time visitante com placar 99
..... 8004F7BC 0063
Pontos de edição de jog. inf. (BPC) 800B1940 0000
..... 800B1942 0000

CHOCOBO MYSTERY DUNGEON (Japonês)

HP infinito ... 80000B40 800B
..... 80000B42 3C08
..... 80000B44 FB3C
..... 80000B46 950A
..... 80000B4C FB3E
..... 80000B4E A50A
..... 80000BC0 00B0
..... 80000BC2 240A
..... 80000BC4 0008
..... 80000BC6 0140
..... 80076470 0B40
Level Up instantâneo.....
..... 80000B50 FB5C
..... 80000B52 A500
Dinheiro infinito.....
..... 80000BB0 8015
..... 80000BB2 3C08
..... 80000BB4 05F5
..... 80000BB6 3C0A
..... 80000BB8 E0FF
..... 80000BBA 354A
..... 80000BBC 85AC
..... 80000BBE AD0A

ROCKMAN DASH (Japonês)

Energia infinita.....
..... 800B555E 0050
..... 800B55A2 0050
Pulo da Lua .....
..... D00B560C 4000
..... 800B5536 FFC0
Dinheiro infinito.....
..... 800C1E7C FFFF
..... 800C1E7E 0FFF
Special Weapon infinita.....
..... 800B5A42 0018
Time igual a 0:00:00.....
..... 800C1E6C 0000
..... 800C1E6E 0000
6999 Hit 800C4FA2 0063
Tanque de energia disponível
..... 800C1EDC 6363
8 Maximum Rock Buster disponíveis 300B5944 0011
Todas as armas disponíveis
..... 800BE760 FFFF
..... 800BE762 FFFF
Nota: Segure o botão X para ir mais alto no pulo da lua.

SATURN

MECH WARRIOR 2

Master Code.....
..... F6000914 C305
..... B6002800 0000
Super código.....
.....102E243A FFFF

GRANDIA

Master Code.....
..... F6000914 C305
..... B6002800 0000
Ouro ..... 1600EDD6 FFFF
Level Up (nas batalhas).....
..... 1607C08A FFFF
Dinheiro infinito.....
..... 1600EDD6 01FF
Level Up instantâneo.....
..... 1607C08A FFFF

SHINING FORCE III - SCENARIO 1 (Japonês)

Master Code.....
..... F6000924 FFFF
Personagem principal
HP máx 160320A2 0FFF
MP máx 360320A4 00FF
Máx. Attack 360320A5 00FF
Máx. Defence.....
..... 360320A6 00FF
Máx. Speed 360320A7 00FF
Máx. Lucky 360320A8 00FF
Máx. Move 360320A9 00FF
Rápida aprendizagem dos especiais das armas.....
..... 16032084 0A00
Máx. de todos Magic Point...
..... 360320AC 0063
..... 360320AD 0063
..... 360320AE 0063
..... 360320AF 0063
..... 360320B0 0063
..... 360320B1 0063
..... 360320B2 0063
..... 360320B3 0063
..... 360320B4 0063
2º personagem
HP máx. 16032152 0FFF
MP máx 36032154 00FF
Máx. Attack 36032155 00FF
Máx. Defence.....
..... 36032156 00FF
Máx. Speed. 36032157 00FF
Máx. Lucky. 36032158 00FF
Máx. Move 36032159 00FF
Rápida aprendizagem dos especiais das armas.....
..... 16032134 0A00
Máx. de todos Magic Points
..... 3603215C 0063
..... 3603215D 0063
..... 3603215E 0063
..... 3603215F 0063
..... 36032160 0063
..... 36032161 0063
..... 36032162 0063
..... 36032163 0063
..... 36032164 0063
3º personagaem
HP máx 16032202 0FFF
MP máx 36032204 00FF
Máx. Attack 36032205 00FF
Máx. Defense.....
..... 36032206 00FF
Máx. Speed 36032207 00FF
Máx. Lucky 36032208 00FF
Máx. Move 36032209 00FF
Rápida aprendizagem dos especiais das armas.....
..... 160321E4 0A00
Máx de todos Magic Points..
..... 3603220C 0063
..... 3603220D 0063
..... 3603220E 0063
..... 3603220F 0063
..... 36032210 0063
..... 36032211 0063
..... 36032212 0063
..... 36032213 0063
..... 36032214 0063
4º personagem
Máx. HP 160322B2 0FFF
Máx. MP ... 360322B4 00FF
Máx. Attack 360322B5 00FF
Máx. Defence.....
..... 360322B6 00FF
Máx. Speed 360322B7 00FF
Máx. Lucky 360322B8 00FF
Máx. Move 360322B9 00FF
Rápida aprendizagem dos especiais das armas.....
..... 16032294 0A00
Máx. de todos Magic Point..
..... 360322BC 0063
..... 360322BD 0063
..... 360322BE 0063
..... 360322BF 0063
..... 360322C0 0063
..... 360322C1 0063
..... 360322C2 0063
..... 360322C3 0063
..... 360322C4 0063
Dinheiro infinito..
..... 1602F09E FFFF

DICAS DOS LEITORES

PLAYSTATION

TOMB RAIDER 2 (Beta)

Todas as armas e várias Small e Large Medi Packs

Faça este código: acenda um flare, segure R2 e faça →←→↑↓, depois dê três voltas em torno de si mesmo (pode ser em qualquer direção), pule para frente e aperte o botão de rolar; você pode repetir a dica quando quiser e, caso você faça, multiplicará seus Large e Small Medi Packs.

Obs.: essa dica não tem uma definição única, se você apertar o botão de rolar mais de 2 vezes, Lara pode explodir ou pular de estágio.

André Alves Januário
Santo André - SP

PAYSTATION

PANDEMONIUM II

Todas as fases até o chefe final:

Aí vai a password: F K K A O C J E

Sanclér A. Silva
São Paulo - SP

SUPER NES

BREATH OF FIRE II

Personagem secreta

Para encontrar Bleu, a legendária feiticeira, faça o seguinte: com a baleia, vá até quase o extremo sul do deserto abaixo de Town Ship (sua cidade). Perto da Thieves Tomb, passando as montanhas haverá um lugar com fantasmas que falarão sobre Bleu. Em seguida, volte à Magic School em Home Town. Ela estará lá, na forma de uma das alunas. Bleu começa no Level 35. Em níveis elevados (Level 60, mais ou menos), terá todos os atributos, menos o Guts, ao máximo.

Onde encontrar as Shamans

Sanamo: Obrigatória. Está em Jah Woods

Seso: Está na Witch Tower, depois de derrotar a bruxa Nimpho

Spoor: Também obrigatória. Está na Sky Tower

Solo: Esta é a mais difícil de conseguir. Quando for a Farm Town, doe 30000Z para Namanda. Após a destruição de Evrai, ela estará na casa de Daisy

Seny: Após pegar Solo, vá em Bando e encontre-a

Shin: Está nos portões laterais em Gate

Breno de Lima Sarmento
Belém - PA

CURSO DE DESENHO
HECTOR & ROLLO
ANGÉLICA 321, CJ.3-SÃO PAULO. SP
011-3666.6079/578.7163
E-mail:hector@brworld.com.br

HYPER GAMES
Nintendo 64 Saturn Playstation
Sega CD 3DO
Super NES Mega Drive Game Gear
Game Boy Master System
PC Games
Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation
R. 12 de Outubro, 58 - loja 15
Lapa - São Paulo - SP
Tel: 260-1393 Fax: 261-1020

Locação e playgame de:
SATURN, SUPER NES, PLAYSTATION, MEGA, NEO GEO & NINTENDO 64
ARCADES: Mortal Kombat 4, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter
GON GAMES
LOCADORA
Grande acervo de Games & CD's
PRONTA ENTREGA
OS MELHORES VIDEOS/FILMES DA CIDADE
Locação de CD's Musicais
Breve CD ROM
Trav. Tupinambás, 262 Fone: (091) 222-6777
CEP 66025-610 Belém - Pará

FLIPPER GAMES
Assistência Técnica
Destravamentos, Transcodificação, Consertos e Componentes Para Todos os Video Games
Atendemos também via Sedex
Preços especiais para oficinas e locadoras
Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
Fone/Fax:(011) 6958-5801 São Paulo-SP

Tilt's Game Locadora
TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 SL - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021
TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468
TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tel.: (011) 278-9714 Ramal 338
• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO
• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Para anunciar ligue: (011) 3641 - 0444

ARCADE
Mortal Kombat IV

Cores Alternativas

Para mudar as cores das roupas de seus personagens aperte os seguintes botões na tela de seleção de personagens:
Kai: Segure Start, SA+BL+CB
Raiden: Segure Start, SB+BL+CA
Shinnok: Segure Start, SA+BL+SB
Liu Kang: Segure Start, CA+BL+CB
Reptile: Segure Start, SB+BL+CB
Scorpion: Segure Start, SA+CA+BL
Jax: Segure Start, RN+SB+BL
Reiko: Segure Start, RN+SA+CB
Johnny Cage: Segure Start, RN+SB+CB
Jarek: Segure Start, CA+SA+RN
Tanya: Segure Start, CA+CB+SA
Fujin: Segure Start, SB+SA+CA
Sub-Zero: Segure Start, RN+BL+SA
Quan Chi: Segure Start, SA+RN+CA
Sonya: Segure Start, CB+SA+RN

Combos Automáticos

Na tela de seleção de personagens aperte e segure START sobre seu personagem e aperte CB+CA+RN.

Escolha seu próprio destino

Quando escolher a dificuldade (Novice, Master, etc.) pressione START, para novos oponentes.

Kombat Kodes

Entre com os códigos antes das lutas entre dois jogadores:
Free Weapon - 111 111
Arremessos desativados - 100 100
Armado e Perigoso - 444 444
Kombate Silencioso - 666 666
Kombate explosivo - 050 050
Armas Aleatórias - 222 222
No Power - 123 123
Várias Armas - 555 555
Randper Kombat - 333 333
Kombate Armado - 002 002
Chuva Vermelha - 020 020

Jogue com Ermac

No modo de dois jogadores, ambos devem pegar Scorpion. Quando a luta começar, um deles será Ermac!
Nota: Ermac tem exatamente os mesmos movimentos que Scorpion.

Jogue com Noob Saibot

Para jogar com Noob Saibot, antes da luta entre dois jogadores, entre com 012-012 na tela de Kombat Kodes.

Jogue com Sub-Zero sem máscara

Ambos os jogadores devem escolher Sub-Zero. Quando a luta começar, um deles será o Sub-Zero sem máscara!

SATURN
MECH WARRIOR 2

Mechs Super Pesados, Munição Infinita e invencibilidade

Vá à tela de Password e entre com os códigos. Então pressione A e você deverá ouvir a voz de uma mulher dizendo o nome do Mech.

Mechs Super Pesados:
#,0,X,0,/,A,>,>,0,/
Munição Ilimitada:
T,O,X,O,/A,X,>,T,U
Invencibilidade:
#,#,X,O,/,A,>,<,U,Z
Todas as missões
T,<,X,O,/,A,X,A,<,=
Armas Extras
T,#,X,O,/,A,X,<,<,<
Heat sinks Extras
#,X,X,O,/,A,4,>,Y,+
Elemental chassis
T,/,X,O,/,A,Z,<,#,*
Aceleração Contínua
#,A,X,O,/,A,4,Y,Y,A
Jump jets (todos os Mechs)
#,Y,X,O,/,A,>,Y,O,L

SATURN
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Novos Carros e Pistas

Para entrar com este código, você precisa ter um Sega Arcade Racer (volante) ligado no slot 2 do Saturn.

Tanto no ARCADE ou no SATURN MODE, vá para a tela de opções e selecione a opção Key Configuration. No controle analógico aperte X + Y + Z + START. Se funcionar corretamente, você ouvirá um som diferente. Você terá agora um novo carro chamado The Sega Racing Proto, os carros do Sega Rally Championship, o quarto circuito bônus, um novo circuito chamado Boom Town, Expert Mode, Exhibition Mode e Grand Prix Mode.

Para escolher o Sega Racing Proto, aperte X na tela de seleção de carros. Para conseguir o Lancia Delta de Sega Rally Championship, ilumine o Alfa Romeo e aperte Z; para o Celica de Sega Rally, ilumine o Toyota Supra e aperte Y.

SATURN
QUAKE

Dica de caçada

Só um toque: quando enfrentar inimigos, procure fazê-los cair na água que morram instantaneamente.

Modo Pesadelo

Para conseguir o Nightmare Mode vá para o lugar onde você escolhe o estágio onde quer começar. Vá ao quarto episódio e caia na piscina. Enquanto estiver afundando, ande lateralmente para a esquerda e você cairá em uma viga. Há um portal na viga. Entre e você encontrará um teletransportador que o levará ao modo Nightmare. Este modo é mais difícil que o difícil.

Jevons Controls

Durante o jogo, pause e entre no menu de opções. Ilumine a opção "Custom ze Control" e execute a seguinte seqüência: R,R,L,R,X,Y,Z,X,Y,Z até que apareça, atrás do menu de opções, uma mensagem. Jevons Controls agora podem ser ativados.

SATURN
SOVIET STRIKE

Level Codes

2. Black Sea: KRAZHA
3. Caspian: VERBLUD
4. Dracula: YADRO
5. Kremlin: PERIWOROT

Mais Códigos

Na tela de Password, entre com o código da fase desejada e então pressione o botão C. Entre agora com as passwords:

1. GABRIEL---4X o poder de ataque
2. COLDPIZZA---Combustível ilimitado
3. VOODOO---4 vidas extras
4. FREEBIE---Vida extra

Munição ilimitada

Entre com ADRENALINE para munição infinita.

disque

Zé do Caixão

VOCÊ QUE RECLAMA DA VIDA...

NÃO SABE O QUE É O INFERNO!

0900 789 703

24 HORAS POR DIA, 7 DIAS POR SEMANA

R$ 4,98 P/ MINUTO

グランディア

GRANDIA

ABSOLUTO

absoluto. [do lat. absolutu.] Adj. **1.** Que não depende de outrem ou de uma coisa; independente. **2.** Que não tem limites; sem restrições; irrestrito, ilimitado, infinito... **5.** Superior a todos os outros; único; seguro, firme. **6.** Que não admite contradição; incontestável. **7.** Pleno, completo, total, cabal...
HOLANDA FERREIRA, Aurélio Buarque de *Novo Dicionário da Língua Portuguesa* . 2ª Edição (revista e ampliada) . Rio de Janeiro . Editora Nova Fronteira Limitada . 1986 .

Esta é a definição mais exata para este game que é, desde já, um dos maiores épicos da história do video game. Se você acompanha nossa revista há algum tempo, já deve ter conferido os nossos previews de Grandia e já sabe que a produção durou 4 anos, isso com um time de 150 pessoas (é um contingente de pessoal maior do que o time produtor de Final Fantasy VII e mesmo assim o tempo de produção é maior). Grandia foi lançado no final de 97 no Japão e veio pra derrubar, sendo um sucesso total de vendas. Saiba agora o porquê deste alvoroço em torno deste novo título para Sega Saturn.

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

GRANDIA

GAME ARTS / ESP | 2 CDS

RPG | 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.7
SOM	4.8
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	4.4
DIVERSÃO	4.6

PROS

- Enredo de primeiríssima qualidade
- Sistema de jogo complexo, mas de fácil compreensão
- O jogo é bem extenso e prende você por horas a fio

CONTRAS

- O único contra é o game ter demorado tanto para ser lançado, mas isso não é mais problema

CLAS. FINAL 4.9

OS GRÁFICOS

O Saturn não é o console mais adequado para produzir gráficos poligonais, mas a Game Arts conseguiu praticamente um milagre.

Todos os cenários são construídos em 3D texturizados em tempo real. A qualidade das texturas é impressionante, cada casa, cada objeto, as dungeons, as águas, tudo possui uma textura característica de alto nível, com um colorido espetacular. Além disso, o nível de detalhes nos cenários é grande, algo raramente visto em games com gráficos poligonais.

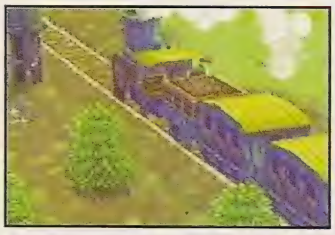
A animação é muito boa, não chega aos 60 fps. (frames por segundo), mas já impressiona. Mesmo com muitos polígonos na tela, o game não fica lento.

Em muitos pontos do jogo a câmera torna-se automática e dá uma geral no cenários com ângulos de visão alucinantes. Em cidades e dungeons você tem controle total sobre a câmera, podendo rotacionar e dar zoom à vontade.

Mas nem tudo é poligonal em Grandia, e isso não é mau, muito pelo contrário. Todos os personagens são sprites comuns em 2D com uma vasta animação. Os personagens principais têm centenas de quadros de animação que ajudam a expressar suas vontades, sensações e sentimentos.

E não é só, o que seria de um game deste naipe sem cenas cinematográficas? A exemplo de FFVII, Grandia também possui cenas em CG, mas desta vez os gráficos produzidos em estações de Computação Gráfica mesclam-se com desenhos à mão, criando um visual extraordinário. Algumas cenas são em tela inteira, outras não, mas todas têm uma boa resolução e taxa de fps.

O SOM



Alguns games em CD como FFVII não aproveitam a qualidade sonora que esta mídia pode oferecer, felizmente, este não é o caso de Grandia. A trilha sonora deste é digna de um grande filme épico.

As músicas assumem um papel importante, sempre combinando com cada situação, passando assim, a emoção certa de cada cena. Todas são bem compostas e executadas, com arranjos muito belos, e variam bastante, desde o Clássico ao Pop. O mais impressionante com relação às músicas é que todas são PCM, ou seja, faixas internas, tocadas como arquivo de som, e não faixas externas, tocadas diretamente do CD em qualquer CD Player comum. Isso significa que mesmo com um método que geralmente proporciona uma qualidade sonora inferior, a Game Arts, ou melhor, a Skywalker Sound (veja porquê logo abaixo) conseguiu produzir músicas de alta qualidade.

Os efeitos sonoros também impressionam em Grandia. A quantidade é enorme e a qualidade é excelente. São efeitos sonoros de alta fidelidade que ajudam a produzir a ambientação realística de cada cenário. Há desde sons de gaivotas e multidões até água corrente e ventos (não como aquele sonzinho de vento que a Square utiliza em grande parte de seus games; FFVI, Chrono Trigger e até FFVII, só para citar alguns), passando por sons de fogueira e frigideiras.

Outro grande destaque da parte sonora fica por conta das vozes. Há um grande números de cenas narradas e com diálogos. A quantidade de conversas se compara com outro RPG de sucesso no Saturn, o Tengai Makyo Dai Yon no Mokushiroku: The Apocalypse IV, também com 2 CDs. Os Voice Actors atuaram excelentemente, as vozes passam maior expressão aos personagens, dando um toque a mais à ação.

Não parando por aí, falemos das vozes em batalha. Cada personagem possui uma quantidade enorme de gritos, grunhidos, gemidos e falas. Cada ação, cada magia, leva a uma fala diferente.

Todo esse capricho na parte sonora deve-se pelo fato dela ter sido completamente produzida pela Skywalker Sound, a empresa de George Lucas que faz a trilha sonora de seus e outros filmes. É por isso que o jogo tem o som de um filme.

A JOGABILIDADE

Pra variar, outro ponto forte de Grandia. Você se movimenta livremente pelos cenários, tanto em cidades, quanto em dungeons e casas, com um estilo parecido com o de Secret of Mana.

Como tudo é poligonal, você tem total controle da câmera, para ver objetos escondidos atrás de partes do cenário. Para não se perder ao rotacionar a tela, há uma bússola. Os personagens se movimentam com boa velocidade e a resposta aos comandos é bem rápida.

A navegação pelos menus é fácil e rápida, todos têm ícones intuitivos para facilitar o entendimento.

O SISTEMA DE JOGO

O cérebro do jogo e um dos principais atrativos. Tudo foi minuciosamente elaborado, desde os menus até as batalhas.

Comecemos pelo sistema de magias: Cada personagem possui 3 tipos de MP (Magic Points) distintos: MP para magias de nível 1, de nível 2 e de nível 3. Eles começam sem nenhuma magia e não há ganho de MP, SP ou novas magias evoluindo-se o personagem. Para ganhar magias, você deve obter Mana Eggs nas dungeon e então trocá-los por elementais. Cada Mana Egg só pode ser trocado por um elemental e este elemental você deve dar para um personagem. São 4 elementais: o fogo, das magias de ataque; a água, das magias de cura; a terra, das magias que alteram status e do vento, das magias de ataque também. Quando você dá um elemental a um personagem, este ganha uma magia de nível 1 baseada neste mesmo elemental. Usando esta magia por várias vezes, evolui-se duas coisas: a própria magia e o elemental dela. Evoluindo-se a magia aumenta-se o poder dela e fazendo o mesmo com o elemental ganha-se novas magias, baseada no mesmo elemental. Só com esse show de evolução é que há ganho de MP; quanto mais magias e quanto mais fortes as magias, mais MP seu personagem terá.

É possível também obter magias de elementais combinados, mas as únicas combinações permitidas são vento+fogo, água+vento, água+terra e fogo+terra. Há magias, por exemplo, que precisam de nível 2 de água mais 5 de terra. Então você evolui os elementais de acordo com as magias que você quer obter. Ha!! Só para não esquecer, cada personagem possui magias diferentes para cada elemental, ou seja, nada de magias repetidas (com exceção de algumas magias básicas, como a primeira obtida de cada elemental).

Além dos MPs (e do HP, lógico), os personagens usam SP (Special Points) para realizar as suas Skills. Estas são técnicas particulares de cada personagem que têm finalidades variadas (cura, ataque, etc.). Para se aprofundar mais nas Skills, precisamos explicar o sistema de armas dos personagens.

Há vários tipos de armas no game e cada personagem usa apenas algumas delas. Justin por exemplo, pode usar machados, espadas e maças. Quanto mais você utilizar um tipo de arma, mais você melhorará a habilidade daquele personagem com este tipo de arma, ganhando níveis para isto e também novas Skills. Há Skills que necessitam de nível 5 em machado e 7 em espada, por exemplo.

É possível obter Skills especiais que combinam tanto nível em habilidade com armas quanto nível em elementais. Só para citar um exemplo, é possível ganhar uma Skill que necessita de nível 12 em machado, nível 8 em elemental do fogo e nível 10 em elemental do vento.

Em FFVII as Materias dão bonus e/ou penalidades para os Status do personagem com elas equipado, há um sistema parecido com este em Grandia. Cada magia e as habilidades com armas dão bonus para os Status do personagem.

Vamos ao sistema de batalhas. Em Dungeons, você pode ver os itens e inimigos direto na tela, sem encontros aleatórios, assim como em Lunar: Silver Star Story e Final Fantasy Mystic Quest, podendo desviar dos inimigos quando você quiser (apesar que você provavelmente não vai querer fazer isso, pois há muitas coisas para evoluir e é preciso muitas batalhas para isso). Quando você se encontra com um inimigo a tela mudará e você entra na já conhecida batalha com sistema de menus.

A batalha em si é ação total. Há uma barra na parte de baixo da tela, a barra de IP, que define o turno de cada um dos personagens presentes na batalha. Cada um deles possui um ícone na barra de IP, quando este ícone chega em certo ponto na barra, é a hora em que é definido a ação deste personagem; ao chegar no final da barra, o personagem executará a ação definida e iniciará um novo turno, no início da barra.

E por falar em ações, neste ponto também há inovações (rimou!!!). Você define as ações através de um menu-argola (no consagrado esquema de Secret of Mana). São dois tipos de ataque: o Combo, em que o personagem dá dois golpes seguidos de força média com a sua arma (fazendo um combo de 2 hits no oponente) e o Critical, em que o personagem desfere apenas um golpe forte no alvo (ambos os tipos de ataque recuperam SP do personagem). É possível fazer combos de muitos hits, fazendo com que seus personagens desfiram ataques e magias rápidas e alternadamente para causar muito dano de uma só vez. Há o comando para magias, onde você pode definir alguma de nível 1, 2 ou 3 ou também Skills. No comando para defesa, você pode colocar o seu personagem em posição defensiva pelo próximo turno ou apenas movê-lo para outro local do campo de batalha. Você pode, ainda, verificar os Status de cada personagem na batalha, usar itens, escolher entre vários tipos de batalha automática para cada personagem seu ou fugir da batalha.

Para incrementar a batalha, existe um sistema de Counter e Cancel para você evitar ataques inimigos e vice-versa.

Nas lojas ou em alguns outros lugares, você pode comprar armas e armaduras, que podem ser compradas à base de troca, itens e trocar Mana Eggs por Elementais. Há em alguns lugares, baús que funcionam da mesma maneira que os de Resident Evil, ou seja, servem para estocar itens, possibilitando que você os recolha mais tarde. Os Save Points, além de possibilitar o save, também têm a opção para curar seus personagens completamente e alguns dão até dicas.

O ENREDO

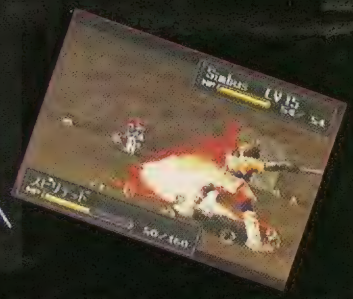
Se o sistema de jogo é o cérebro do game, que comanda tudo, o enredo é o coração, que dá a vida. E o atrativo máximo de Grandia está no enredo.

Começando do Character Design, que está excelente, cada personagem foi super bem elaborado. Todos são bem carismáticos, têm uma personalidade marcante e notável, enfim, têm expressão.

A trama é cativante, mantém você preso, jogando por horas e horas para assistir e participar do desenrolar da mesma. Alguns games têm o enredo muito superficial e sem nexo, o quê não acontece com Grandia, que possui um muito complexo e lógico.

A ambientação é semi-medieval e você passa pelos locais mais variados durante a aventura, que por sinal é muito longa. Agora, se você quer saber mais detalhes sobre as desventuras de Justin, Sue, Fina e sua trupe, basta conferir na próxima Gamers, juntamente com o início da estratégia deste game que figura ao lado de FFVII como o melhor RPG de todos os tempos.

SHINING FORCE III シナリオ1 王都の巨神



Tínhamos atravessado quatro saguões. Todos frios, escuros. Todos repletos de um ar hostil e de criaturas indescritíveis. Ao menos continuávamos vivos. Tudo isso graças aos esforços de Dantares, Sibelli e Elder, sem mencionar os encantamentos de Grace e de minha amada Masculyn. Foi quando finalmente vimos, adiante, uma luz. A luz do sol. Mas... Nem todas as batalhas que enfrentamos... Nem todas as aberrações que banimos deste mundo... Nos prepararíam para o que presenciamos. E mesmo relutantes quanto a supremacia da mágica sobre a tecnologia, empunhamos nossas armas e avançamos sobre o colosso mecânico..."

Cerca de cinco anos após o lançamento de Shining Force CD no Japão para o saudoso Sega CD (Ok, nem tanto), a Camelot une-se à Sonic Software para criar sem dúvida alguma, o melhor game de estratégia mesclado ao RPG para Saturn. Nascida como Shining in the Darkness, para Mega, a série Shining abrange games de estratégia (a saga de Shining Force), action/RPG (Shining Wisdom) e RPGs em si (Shining in the Darkness e Shining the Holy Ark), sendo considerada, inclusive, a série de maior sucesso da Sega, juntamente com Sonic. E, fazendo juz à sua fama, Shining Force 3 é o melhor do que podia-se encontrar no Sat.

Apenas para se ter uma idéia da grandiosidade do projeto do game, o enredo foi dividido em três "Scenarios", que serão lançados em separado, sendo o segundo previsto para o inverno japonês e o desfecho para o verão. Todos os dados, níveis e experiência ganha poderão ser convertidos para o Scenario 2 e, posteriormente, os deste poderão passar para o terceiro.

O enredo é um caso à parte, diferindo da simples missão de salvar a princesa e o rei, como era o caso de Shining in the Darkness. Numa trama que envolve conseqüências universais, várias raças participam, desde centauros, lobisomens e homens-pássaros à humanos e elfos. A mágica e as espadas se vêem ameaçadas em um mundo medieval (que algumas vezes pode ser considerado Tolkieniano) às beiras da revolução tecnológica. E logo surgem, além dos espadachins, magos e clérigos, cavaleiros mecânicos e gigantes mecânicos. E é neste contexto, onde reinos lutam para conquistar outros em busca de mais poder, que começa a aventura de Simbius e seus amigos, que são encarregados de encontrar Sir Medion e se vêem diante do suposto rapto do rei por Benetorein, ilustre morador da cidade de Salaband e mestre de Simbius e do centauro Dantares. Após isso a trama se desencadeia de uma forma impressionante, com a vários grupos se degladiando para conquistar a cidade e a busca por Benetorein e seus discípulos.

Apesar do fator estratégia nunca ter sido muito valorizado (e aliás continua não sendo), a interface é uma das mais eficientes desde Final Fantasy Tactics. O único termo que realmente influi estrategicamente sobre os personagens e oponentes seria o Land Effect (L.E.), mas, para aqueles que já são veteranos nesta saga, isso não se torna nenhum empecilho. Contudo, não pense que sua missão será simples. Há momentos onde não apenas os músculos valerão, e somente uma boa estratégia de combate poderá salvar os personagens da derrota iminente.

Os elementos básicos que elevaram esta a um patamar de "melhor série de estratégia da Sega" continuam presentes. As classes como Monges, Cavaleiros, Espadachins e Magos marcam sua presença. O sistema de promoções ainda é simples, mas ainda muito bom. Mágicas como Blaze e Freeze estão de volta, bem como o valioso minério Mithrill, usado pelos melhores ferreiros para produzir armas que concedem a seus usuários habilidades inimagináveis. E não poderíamos esquecer de citar os mascotes, assim como Yogurt e Domingo de SF, que, apesar de normalmente não servirem para nada, dão um ar de graça.

Entre as novidades, encontra-se o "Relacionamento entre os personagens", que pode variar de amigo a apaixonado (este último, claro, no caso de personagens de sexos opostos). A parte gráfica também sofreu uma metamorfose astronômica, tornando-se um universo inteiramente poligonal e texturizado. Tocando nestas últimas, existem locais onde estas se movimentam, de forma a simular, até certo ponto bem convincentemente, os efeitos de água, fogo, gelo e outras tantas. O efeito reflexivo, visto também em Sonic R, enfeita os bem lustrados pisos das igrejas. O jogador tem total liberdade com a câmera, dando mais dinamismo ao mundo em 3D. Os personagens têm um aspecto um tanto embaçado, lembrando bastante Shining Wisdom e Shining the Holy Ark, enquanto as batalhas possuem personagens semelhantes aos de Tobal Nº2. Em termos de elementos, existe agora um novo material, a Dark Matter, que, ao trabalhada, pode dar origem a armas poderosíssimas, mas sempre amaldiçoam o usuário.

Outro ponto que deve agradar aos menos pacientes é que não existem Load Times para as batalhas e os presentes nas cidades e demais partes do game é praticamente nulo. Um trabalho primoroso por parte das produtoras.

À parte musical é bastante elaborada, com arranjos muito bons e músicas que combinam exatamente com as situações. Apesar de não se equiparar, por exemplo, a um Grandia, ele supera muitas outras trilhas já criadas pela Sega.

Finalizando: como já dito em Sonic R, a última remessa de games para o Saturn é, sem sombra de dúvida, a melhor da Sega. Games de qualidade magnífica, que mostram a capacidade da produtora em produzir games excelentes, aproveitando muito bem o potencial de seu console. Juntamente com Front Mission 2 para PlayStation, Shining Force 3 - Scenario 1 pode ser considerado o melhor do que há em termos de jogos de estratégia / RPG. Ponto incontestável da Sega.

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

SHINING FORCE III - SCENARIO 1	
SONIC & CAMELOT	CD
RPG / ESTRATÉGIA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.6
SOM	4.2
JOGABILIDADE	4.0
ORIGINALIDADE	4.3
DIVERSÃO	4.8

PRÓS

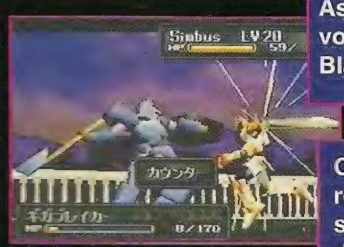
- Todo o resplendor presente nas demais versões deste game foram ressuscitadas através do primoroso trabalho da Sonic Software e da Camelot. Um bom exemplo do potencial da Sega em fazer bons games

CONTRAS

- Os personagens nos mapas e vilarejo / cidades possuem um aspecto muito semelhante ao de Shining the Holy Ark, ou seja, um tanto embaçado e quadriculado

CLAS. FIN

4.7



As boas e velhas Boosts estão de volta, bem como as magias Aura, Blaze, Detox e muitas outras

Os Counters são bastante raros, mas quando acertam causam uma grande quantidade de dano ao atacante

DICAS

É possível jogar com a versão EX de quatro personagens: Andy Bogard, Billy Kane, Blue Mary e Tung Fu Rue. Para isso, basta colocar o cursor sobre um deles, segurar BC e então apertar A ou Z para selecionar, de acordo com a cor desejada, o personagem em versão EX, tanto no arcade quanto no versus ou no Practice. Você confere os golpes para todos os personagens (com exceção de Geese), inclusive os EXs na edição 17. Os golpes de Geese Howard estão na edição 18, assim como combos para todos os personagens.

Aqui está mais uma bela conversão de um game de Neo Geo para Sega Saturn. A última não teve muita sorte, a versão de Samurai Shodown IV para o console tinha algumas falhas, mas deu para tirar um barato até chegar Real Bout Fatal Fury Special, que veio para quebrar a banca. Mas vai ter que suar muito para superar X-Men Vs. Street Fighter, que está muito em alta.

Deixando o excelente game da Capcom de lado, vamos falar de RBS. O jogo, como de costume, roda juntamente com o cartucho de 1 Mega de RAM da SNK, e também é compatível com o cart de 4 Mega de RAM da Capcom, mas não se altera nada utilizando-se este último, nem animação, nem velocidade, nem Load Time, nem nada. A vantagem de RBS já ter sido produzido para ser compatível com o cart de 4 Mega, é que ele não fica com nenhum pau de sprite ou qualquer outro defeito, coisa que acontecia com os outros games da SNK.

Como não podia deixar de ser, a versão Saturn ganhou algumas vantagens exclusivas. Uma delas é que você pode jogar com Geese Howard diretamente, sem necessidade de truque algum, até mesmo no modo Arcade, onde o inimigo mortal dos Bogard ganhou um final (bem besta, mas é um final). Outra boa nova é o modo Practice. Nele você começa com a barra de energia piscando em vermelho, sempre tem a barra de power cheia e pode bater no oponente até cansar, pois a energia dele termina e enche novamente, sempre. Dá para configurar o joystick deixando a opção Special em On para deixar os botões X, Y, L e R para executar golpes especiais. Há também a opção Demo Cut, para cortar as demos entre as lutas, evitando alguns Load Times a mais. O truque para jogar com os personagens em versão EX foi simplificado. Mais uma pequena adição bem bolada foi o menu de pausa, onde você pode voltar para a tela de seleção de personagens direto ou resetar o game. Como nem tudo é alegria, o idioma Português foi retirado e você só pode optar entre Inglês ou Japonês; tudo bem, nada que atrapalhe.

Fora tudo isso, o game já é conhecido. São 20 personagens ao todo (mais 4 em versão EX), cada um com seu leque de golpes e combos com um visual arrasador, lutando em até 2 planos de ação. Alguns cenários bonitos e músicas apavorantes incrementam a pancadaria. O clip "Blue Mary's Blues" continua presente, mas o timing do clip não está correto, o desenho de Mary começa a mexer a boca e só depois ela começa a cantar na música.

Taí mais uma boa pedida para a galera do Saturn. Já dá pra curtir bastante com este RBS até chegar a versão de TKOF'97 para o console.

COMANDOS

A ..... Golpe Fraco
B ..... Golpe Médio
C ..... Golpe Forte
Z ..... Mudar de Plano
Z no ar ..... Mudar a direção
→+C ..... Arremesso
→ → ..... Corrida
← ← ..... Corrida para trás

Estando em outro Plano

A ..... Atacar com Soco
B ..... Atacar com Chute
C ..... Atacar Puxando o Oponente
D ..... Mudar de Plano
→ → ..... Corrida
← ← ..... Esquiva para Trás

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL	
SNK	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.6
SOM	4.2
JOGABILIDADE	4.4
ORIGINALIDADE	1.4
DIVERSÃO	4.3

PRÓS

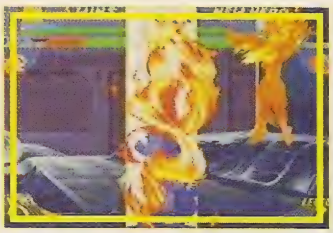
- A animação ficou fiel e o LoadTime é satisfatório
- Você pode jogar com Geese direto, até contra o computador
- Há o modo Practice assim como em Samurai IV

CONTRAS

- Os finais do game são muito bestas
- Nada de muito interessante foi adicionado ao game

CLAS. FINAL 3.8

X-MEN VS. STREET FIGHTER



Você ainda deve estar curtindo X-Men Vs. Street Fighter, o melhor game de luta lançado para Sega Saturn nos últimos tempos. Quem comprou a edição passada da Gamers, já deve estar arrasando nos combos dos personagens Wolverine, Cyclops e Storm e deve também ter ficado ansioso pelos golpes e combos dos demais personagens. Para saciar a sua fome de pancadaria, cá estamos em mais uma edição, dando continuidade à nossa matéria do game de Crossover da Capcom para o Saturn. Por falta de espaço, não foi possível publicar os golpes de todos os personagens restantes, como prometido. Os Street Fighters Cammy, Vega e Gouki tiveram que ficar para a próxima (e olha que são 5 páginas recheadíssimas de golpes). Sorry! Sorry! Sorry! Mas nem tudo é lamentação, confira e divirta-se, arrasando agora com os golpes e melhores combinações para 11 lutadores do game. Lembre-se que as definições, legendas, explicações e tudo o mais que você precisa para entender os golpes e combos, além de dicas, estão na edição passada.

JUGGERNAUT

Golpes Especiais

Juggernaut Punch:
↓↘→+S
Earthquake:
→↘↓+S
Body Splash:
←↙↓↘→+C (pode ser feito no ar)
Pound IntoThe Ground:
↓↙←+C
Power Up:
→↓↘+SSS
Double Fist:
→+SF

Super Moves

Juggernaut Headcrush:
↓↘→+SSS

Combo Info

Chain Combo no Chão: Não Possui
Chain Combo no Pulo: Não Possui
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não Possui
Knock-Downs: CM agachado
Launchers: →+SF, SF agachado
Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciantes

1) (Pu)SF V CM agachado XX Juggernaut Punch com SM (OPC)
2) Fierce Throw, Juggernaut Headcrush
**Nota: O tempo em que você ativa o Juggernaut Headcrush varia muito de acordo com o peso do oponente e a distância.
3) Com o inimigo no canto - Pound Into The Ground, SM em pé XX Juggernaut Headcrush
4) (Pu)SF V SF em pé XX Juggernaut Headcrush
5) Com o inimigo no canto - (Pu)SF V SF em pé XX Juggernaut Punch com SR (TA), CR agachado (OPC)

Combos Intermediários

1) (Pu)SF V SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF (TA)

2) Com o inimigo no canto - SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR XX Body Splash com CR

3) Arremesse o inimigo com SF no canto - SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SF V SM em pé (OPC)

4) Com o inimigo no canto - (Pu)SF V Earthquake com SR, SM em pé XX Juggernaut Headcrush

5) Com o inimigo no canto e encostado nele - SF em pé XX Earthquake com SR, →+SF Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) V CM em pé (OPC)

6) Em qualquer lugar exceto no canto - (Pu)SF V Earthquake com SM, Juggernaut Headcrush

Combos Experts

Juggernaut não possui Combos Experts

Combo Infinito

1) Qualquer coisa que mande o inimigo para o ar perto do canto pode ser usado como iniciador. Um bom air combo que termine em (SuPu)SF pode servir. Jogar o inimigo com SF no canto também funciona. O timing para o infinito é diferente para os diversos tipos de oponentes (altura, largura e peso), mas basicamente é isto:

(Pu)SF

Uau!! Que Infinito. Basicamente, acertar o inimigo com (Pu)SF no canto enquanto ele está no ar. Você cai rápido o bastante para acertá-lo com outro (Pu)SF antes que ele caia no chão. Repita isto até que ele esteja morto. Para facilitar, pule para frente com um (Pu)SF então pule para trás com outro (Pu)SF, pule para frente e repita. Os pulos para frente e para trás de Juggernaut são mais baixos que o pulo para cima, então ele cai mais rápido e dá mais tempo.

Este combo não funciona contra oponentes mais pesados. Você pode usar repetidamente o (Pu)CF para o Infinito ao invés do SF.

SABRETHOOT

Golpes Especiais

Berserker Claw:
↓↘→+S
HeadToss:
→↘↓↙←+S
Birdie Call:
→↘↓↙←+C

Super Moves

Berserker Claw X:
↓↘→+SSS
Weapon X:
→↓↘+SSS
Bullet Spray:
→↘↓↙←+CCC

Combos Info

Chain Combo no Ar: Weak Start
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: CM agachado
Knock-Downs: SM em pé, CM em pé, CF agachado
Launchers: SF em pé (2º Hit), SF agachado
Air Combo Finishers: CF

Combos Iniciantes

1) (Pu)CF V CR agachado -> CF em pé XX Berserker Claw com SF
2) (Pu)CF V CR agachado -> CF em pé XX Berserker Claw X
3) Com o inimigo no canto - Head Toss, CR agachado (OPC) XX Berserker Claw X
4) (Pu)SF V CR agachado -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CF (TA)

Combos Intermediários

1) Com seu personagem no canto - Arremesso com SF, CR agachado (OPC) -> SF em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> SuPu)CM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF (TA)

2) (Pu)SF -> (Pu)CF V CR agachado -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF (TA) .
**Nota: Você deve acertar o inimigo com o (Pu)SF quando estiver subindo no pulo. Se apertar depois, você não terá tempo para acertar o (Pu)CF

3) Bullet Spray, Berserker Claw X
**Nota: Este é só para enfeitar. O último Super Move não causa nadinha de dano.

4) Use Sabretooth com um Team Counter Attack, CR agachado -> SF em pé XX Berserker Claw X

5) Com o inimigo no canto, bem perto dele - Bullet Spray, Weapon X, CR agachado (OPC) XX Berserker Claw X
**Nota: Novamente, o Berserker Claw X não causa dano algum, mas fazer os três Super Moves em um combo é realmente detonante.

6) Com o inimigo no canto, bem perto dele - Bullet Spray, Weapon X, CR agachado (OPC) -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF (TA)
**Nota: O mesmo do último combo, mas o Air Combo causa dano.

7) (Pu)SF -> (Pu)CF V CR agachado -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, Arremesso aéreo com SM V Berserker Claw X
**Nota: Este combo machuca. O Arremesso aéreo com SM nem sempre conta como parte do combo, mas mesmo que ele não conte, o resto do combo continuará conectando. É possível fazer com que o Arremesso aéreo conte como parte do combo, mas é necessário um timing exato. Além disso, é necessário um timing diferente para emendar o Berserker Claw X em cada adversário. Para personagens mais leves, você deve esperar um segundo antes de executa-lo. Para os mais pesados, você deve fazê-lo logo ao cair.

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)SF -> (Pu)CF V CR agachado -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, Arremesso Aéreo com SM V Weapon X, Weapon X, Weapon X, SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF (TA)
**Nota: Que pena, não é possível fazer este combo inteiro. O oponente morre antes de terminar o combo, já que três Weapon Xs causam 100% de dano. Na verdade este combo é baseado em possibilidades. É possível fazer um Weapon X e emendar outro na seqüência e também dá para fazer um Launcher após um Weapon X e seguir com um Air Combo. Este Combo pode não funcionar contra personagens mais pesados, já que eles caem antes que você possa emendar outro Weapon X.

2) Com o seu parceiro no canto - Use Sabretooth com um Team Counter Attack, CR agachado -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, Arremesso Aéreo com SM, Weapon X,

Weapon X
**Nota: Um combo de 100% com um Team Counter Attack, é simplesmente excelente.

Combo Infinito

1) Este só funciona contra personagens largos - (Pu)SF -> (Pu)CF V (Pu)SF -> (Pu)CF V (Pu)SF -> (Pu)CF <repita>
Acerte o SF quando estiver subindo, emende o CF o mais atrasado possível e repita. Exige muita habilidade.

GAMBIT

Golpes Especiais

Kinetic Card:
↓↘→+S (pode ser feito no ar)
Trick Card:
↓↙←+S
Staff Strike:
(c) ↓↑+S, S ou C
Cajun Strike:
(c) ↓↑+C
Cajun Slash:
→↓↘+S

Super Moves

Royal Flush:
↓↘→+SSS

Combos Info

Chain Combo no Chão: ZigZag
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: SF de pé
Knock-Downs: CF agachado
Launchers: SF agachado
Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciantes

1) (Pu)SF V CF em pé XX Cajun Slash com SR
2) CF agachado XX Royal Flush (OPC)
3) SR agachado -> CR agachado -> CM agachado -> CF em pé XX Cajun Slash com SR
4) (Pu)SF -> (Pu) CF V Cajun Slash com SR
5) Arremesso com SF, Royal Flush (OPC)

Combos Intermediários

1) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> CR em pé -> CF em pé XX Cajun Slash com SM

2) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF agachado XX Cajun Slash com SM (OPC)

3) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA)

4) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SF agachado XX Royal Flush

5) Jogue o inimigo com SF no canto - CR agachado (OPC) -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA)

6) Encostado no inimigo - Kinetic Card, CR em pé -> SF agachado XX Royal Flush

7) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Kinetic Card com SR, Cajun Slash com SR
**Nota: Se você não correr para perto o bastante, o Kinetic Card nunca conectará. Você deve estar bem perto para o CF em pé XX Kinetic Card com SR conectar. O Cajun Slash com SR vai acertar o oponente antes mesmo dele cair no chão.

8) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Kinetic Card com SR, (Co)CR em pé (OPC) -> SM em pé -> CM em pé -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF (TA)

Combo Expert

1) Com o inimigo no canto - (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Kinetic Card com SR, (Co)CR em pé (OPC) -> CM em pé -> CF em pé XX Kinetic Card com SR, (Co)CR em pé -> SF agachado XX Royal Flush

Combo Infinito

1) O Combo Infinito de Gambit é parecido com o seu Expert, mas ele não pára. Para iniciar, você pode tanto arremessar o inimigo no canto com SF ou apenas acertar o inimigo com um Kinetic Cart para derrubá-lo no canto. No exato momento em que ele cair no chão, faça esta seqüência:

(Co)CR em pé (OPC) -> CM em pé -> CF em pé XX Kinetic Card com SR (A)

Depois que a carta acertar, corra para frente com esta seqüência:

(Co)CR em pé -> CF em pé XX Kinetic Card com SR (B)

O (Co)CR em pé tem que acertar o inimigo antes que ele caia no chão, após ser acertado pelo Kinetic Card. Repita a seqüência (B) para o Infinito.

Mas pode ser diferente para oponentes diferenciados. Contra os Shotokans (Ryu, Ken e Gouki), é melhor que após a primeira seqüência correndo, você faça apenas:

CR em pé -> CF em pé XX Kinetic Card com SR (C)

Então, siga com a versão com corrida e alterne entre correndo e não correndo. Basicamente, faça (A) (B) (C) (B) (C) (B) (C)...

Para tornar as coisas ainda mais confusas, contra personagens como Cyclops e Wolverine, é melhor que, após a seqüência inicial (OPC), você tome meio passo de distância e faça (C). Então alterne entre (B) e (C). Resumindo, faça (A) (C) (B) (C) (B) (C)... mas antes de cada (C), tome meio passo de distância.

Este infinito não funciona contra personagens muito leves ou muito pesados.

MAGNETO

Golpes Especiais

EM Disrupter:
←↙↓↘→+S (pode ser feito no ar)
Hyper Grav:
→↘↓↙←+C (pode ser feito no ar)
Magnetic Pulse:
↑↗→+S (no ar)
Flying:
↓↙←+CCC (pode ser feito no ar)
Force Field:
←↙↓↘→+C

Super Moves

Shockwave:
↓↘→+SSS
MagneticTempest:
↓↘→+CCC (pode ser feito no ar)

Combo Info

Chain Combo no Chão: Weak Start
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: SM em pé, SM agachado, SF em pé, CF em pé (1º hit)
Knock-Downs: CF agachado
Launchers: SF agachado, CF em pé (2º hit)
Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciantes

1) (Pu)CF V CF em pé (1 hit) XX EM Disruptor com SR
2) Hyper Grav, Shockwave
3) Hyper Grav, Magnetic Tempest
4) CF agachado XX Shockwave

Combos Intermediários

1) (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA)

2) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> CF agachado XX Shockwave (OPC)

3) Hyper Grav de uma tela de distância, Magnetic Tempest, (Co)CR agachado (OPC) -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX EM Disruptor com SR
**Nota: O Magnetic Tempest deve ser feito imediatamente quando o Hyper Grav tocar o adversário ou ele vai escapar do golpe quando o Magnetic Tempest for ativado.

4) Hyper Grav de uma tela de distância, Magnetic Tempest, Shockwave (OPC)

5) (CoVo)(Vo)SR -> (Vo)CR -> (Vo)SM -> (Vo)CM -> (Vo)SF -> (Vo)CF XX EM Disruptor com SR
**Nota: Quando você fizer a Corrida Voando, corra diagonalmente para baixo/frente

6) (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SF agachado XX Shockwave

Combo Expert

1) Com o inimigo no canto - (SuPu)(CoAe)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM V (Co)CR agachado -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM, Arremesso aéreo com SM (arremessa o inimigo para cima), Hyper Grav V Magnetic Tempest, CR agachado (OPC) -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX EM Disruptor com SR
**Nota: Para arremessar o inimigo para cima, segure ↑ imediatamente quando arremessá-lo.

Combos Infinitos

1) Não funciona contra personagens mais pesados. Acerte o oponente com um Hyper Grav. Então, faça esta seqüência até você cansar:

CF em pé (1hit) XX Hyper Grav

É só isso!!!

2) Outro Infinito! Com o inimigo no canto. Faça:

<Qualquer combo que termina em um Launcher> Λ (SuPu)SR -> (SuPu)↓+CR, (SuPu)↓ +CR, (SuPu)↓ +CR, (SuPu)↓+CR, (SuPu)↓+CR -> (SuPu)CM V CF em pé (2 hits) Λ (SuPu)SR -> (SuPu)↓ +CR, (SuPu)↓ +CR, (SuPu)↓+CR, (SuPu)↓+CR -> (SuPu)CM V CF em pé (2 hits) Λ ...

Você deve calcular certo o tempo entre cada (SuPu)+CR para mantê-los conectando no mesmo combo. Depois de lançar o inimigo para cima, faça o Super Pulo um pouco depois dele, antes de acertar o (SuPu)SR. Tente atrasar o (SuPu)CM após os (SuPu)+CR o máximo possível. Este combo leva um bom tempo praticando para funcionar certinho. O infinito anterior é infinitamente mais fácil.

ROGUE

Golpes Especiais

Rushing Punches:
↓↘→+S (pode ser feito no ar)
Upward Rushing Punches:
→↓↘+S
Diving Punch:
→↓↘+C
Power Steal (roubar poder):
→↘↓↙←+C (pode ser feito no ar)
Power Use (usar poder roubado):
↓↘→+C

Poderes Roubados

Ryu: Hadouken
Ken: Shouryuken
Nash: Sonic Boom
Zangief: Spinning Pile Driver
Chun Li: Kikoken
Cammy: Cannon Drill
Dhalsim: Yoga Flame
Vega: Psycho Shot
Wolverine: Berserker Barrage
Cyclops: Optic Blast
Gambit: Kinetic Card
Rogue: Nenhum
Sabretooth: Berserker Claw
Storm: Typhoon
Juggernaut: Earthquake
Magneto: Hyper Grav
Gouki: Air Gouhadouken e Raging Demon

Super Moves

Super Rushing Punches:
↓↘→+SSS (pode ser feito no ar)
Raging Demon:
SR, SR, →, CR, SF (após beijar Gouki)

Combos Info

Chain Combo no Chão: ZigZag
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: SF em pé, Provocação (!)
Knock-Downs: CF agachado
Launchers: SF agachado, CF em pé
Air Combo Finishers: SF, CF, Rushing Punches

Combos Iniciantes

1) (Pu)↓+CF V CF agachado XX Super Rushing Punches (OPC)
2) No canto - Power Steal, Super Rushing Punches
3) CR agachado -> SM agachado XX Rushing Punches
4) No canto - Super Rushing Punches V Super Rushing Punches (OPC)

Combos Intermediários

1) (Pu)CF V (Co)CR em pé -> CM agachado -> CF em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF (TA)

2) (Pu)CR -> (Pu)SM V (Co)CR em pé -> SM agachado XX Super Rushing Punches

3) No canto - Power Steal, SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)SM XX Rushing Punches (TA)

4) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SM agachado -> CF em pé Λ (SuPu) -> (SuPu)SM XX Rushing Punches

5) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> CR em pé -> SM em pé -> CM em pé -> CF em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Power Steal

Combo Expert

1) Pegue o inimigo perto do canto, aproximadamente uma tela inteira de distância - (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF V (Co)CR em pé -> SM agachado -> CF

em pé Λ (do outro lado do inimigo) (SuPu)CR -> (SuPu)CM XX Power Steal V Super Rushing Punches (OPC)
**Nota: Para este combo funcionar, ao lançar o inimigo para o ar com o Launcher, certifique-se de que ele esteja um pouco longe do canto. Então, para subir, faça um Super Pulo diagonalmente para frente e termine do outro lado do inimigo. Faça o Air Combo e o Power Steal vai joga-lo para o canto, aí é só fazer o Super Rushing Punches para pegá-lo no chão.

Combos com Poderes Roubados

A maioria dos poderes roubados não proporcionam combos interessantes. Muitos deles se baseiam no básico (Dragon Punche de Ken após um CF em pé, um Berserker Barrage após um SM agachado, etc.). Há apenas alguns combos particularmente destrutivos:

Roubado do Dhalsim:
1) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SM em pé XX Yoga Flame com SM, CF em pé Λ <Qualquer Air Combo>

2) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SM em pé XX Yoga Flame com SM, Super Rushing Punches

Roubado de Nash
1) (Co)SR em pé -> SM em pé XX Sonic Boom, Sonic Boom, Sonic Boom...
**Nota: Sim, este é um Combo Infinito. A qualquer ponto, você pode mudar para um combo correndo após um Sonic Boom ou um Super Rushing Punches após um Sonic Boom.

Roubado de Chun Li
1) De uma tela de distância - Faça um Kikoken. Siga-o e faça o seu combo favorito.

Roubado de Juggernaut
1) (Co)SR em pé -> SM em pé XX Earthquake com CR, Earthquake com CR, Earthquake com CR...
***Nota: Parece familiar? Este é como o infinito com Sonic Boom, novamente, você pode fazer um combo correndo ou Super Rushing Punches após um Earthquake.

Roubado de Gouki
1) Raging Demon, CR agachado (OPC) XX Super Rushing Punches

2) Raging Demon, CR agachado (OPC) -> CF em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Power Steal

Combo Infinito

1) Este infinito necessita de grande destreza e prática. Simplesmente pule e imediatamente faça uma Corrida Aérea para frente com:

(CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu) CF

Ao cair, pule para frente e novamente faça uma Corrida Aérea imediatamente e repita. O esquema é o seguinte: você precisa fazer a Corrida Aérea usando o método de apertar os três botões de soco ao invés de dar dois toques rapidamente no direcional. Esta é a única maneira de fazer uma Corrida Aérea imediatamente após o pulo. Basicamente, segure ↗ e aperte, na ordem: SSS, CR, SM, CF, SSS, CR, SM, CF, SSS... Pegue o timing certo e você faz um Combo Infinito.

RYU

Golpes Especiais

Hadouken:
↓↘→+S (pode ser feito no ar)
TatsuMakiSenpuuKyaku:
↓↙←+C (pode ser feito no ar)
Shouryuken:
→↓↘+S
Collarbone Breaker:
→+SM
Hop Kick:
→+CM
Jumping Side Kick:
↑+CF (no ar)

Super Moves

Shinkuu Hadouken:
↓↘→+SSS (pode ser feito no ar)
ShinkuuTatsuMakiSenpuuKyaku:
↓↙←+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não Possui
Knock-Downs: CF agachado
Launchers: SF agachado
Air Combo Finishers: SF, CF, Hadouken, Air TatsuMakiSenpuuKyaku

Combos Iniciantes

1) (Pu)CF V CM agachado XX HaDouKen
2) CR agachado -> CF agachado XX ShinKuu TatsuMakiSenPuuKyaku
3) (Pu)SF V SF em pé XX ShinKuu HaDouKen
4) Com o inimigo no canto, encostado nele: ShinKuu TatsuMakiSenPuuKyaku, CF agachado (OPC) XX ShinKuu TatsuMakiSenPuuKyaku
5) (Pu)CM -> (Pu)CF XX ShinKuu HaDouKen

Combos Intermediários

1) (Pu)CF V SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM XX HaDouKen (TA)

2) (Pu)CM -> (Pu)SF V (Co)SR em pé -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku com CM (TA)

3) (Pu)CM -> (Pu)SF V (Co)CR em pé -> SF em pé XX ShinKuu HaDouKen

4) (Pu)CM -> (Pu)SF V (Co)SR em pé -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR XX ShinKuu HaDouKen

5) Com o inimigo no canto - (Pu)CF XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku V SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR XX ShinKuu HaDouKen

6) Com o inimigo perto do canto - (Pu)CM -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM -> (SuPu)↑+CF (TA), (SuPu)↑+CF V CR agachado (OPC) -> SM agachado -> CM em pé (2 hits) -> SF em pé -> CF em pé
**Nota: Geralmente, todos os hits após o CR agachado (OPC) só pegam contra os Shotokans (Ryu, Ken ou Gouki). Uma seqüência segura é CR agachado (OPC) -> CM em pé -> CF em pé

Combos Experts

1) (Pu)CM -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM, Arremesso Aéreo com SM, ShinKuu HaDouKen

2) (Pu)CM -> (Pu)SF V (Co)SR em pé -> SF agachado Λ Air TatsuMakiSenPuuKyaku com CF (TA) V CR agachado (OPC) -> SM agachado -> CM em pé (2 hits) -> SF em pé -> CF em pé
**Nota: Após lançar o oponente, dê o Super Pulo e faça imediatamente o Air TatsuMakiSenPuuKyaku. Ele irá acertar três vezes na sua subida e já que o golpe é um Air Combo Finisher, todos os três hits causarão grande dano. O (OPC) só irá acertar se o inimigo estiver próximo do canto.

Combo Infinito

1) Este infinito funciona apenas contra oponentes médios. Ele falha em inimigos menores e os mais pesados caem rápido demais.

<Qualquer combo que leve a um Launcher perto do canto> Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM Λ (SuPu)↑+CF (TA), (SuPu)↑+CF

Você vai cair antes do inimigo se você acertá-lo com o segundo (SuPu)↑+CF quando ele estiver passando por você no ar após o primeiro (SuPu)↑+CF. Pule para cima imediatamente e faça a seguinte seqüência.

(Pu)CR -> (Pu)↑CM -> (Pu)↑CF

Você irá novamente cair antes do oponente, então pule para cima e repita. O (Pu)CR é muito difícil de acertar oponentes caindo, você pode substitui-lo por (Pu)SR ou (Pu)SM.

KEN

Golpes Especiais

Hadouken:
↓↘→+S (pode ser feito no ar)
TatsuMakiSenpuukyaku:
↓↙←+C (pode ser feito no ar)
Shouryuken:
→↓↘+S (pode ser feito no ar)
Crazy Kick:
→+CM
Jumping Side Kick:
↑+CF (no ar)

Super Moves

Shouryreppa:
↓↘→+SSS
Shinryuken:
↓↘→+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: CF em pé
Knock-Downs: CF agachado
Launchers: SF agachado
Air Combo Finishers: SF, CF, Air HaDouKen

Combos Iniciantes

1) CR agachado -> CM em pé (2 hits) -> CF em pé
2) (Pu)SF V CR agachado -> CM agachado XX ShouRyuReppa
3) (Pu)CF V CM agachado XX TatsuMakiSenPuuKyaku com CF

Combos Intermediários

1) (Pu)CF V SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)↑+CM XX ShouRyuKen

2) (Pu)CF XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku V CM agachado -> SF agachado Λ (SuPu)SR XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku com CF

3) (Pu)CF V CR agachado XX TatsuMakiSenPuuKyaku com CF, ShouRyuKen com SF (OPC)

4) (Pu)CF XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku V CM agachado -> SF agachado XX ShinRyuKen (TA)

5) Com o inimigo perto do canto - (Pu)CF XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku V SR agachado -> CR agachado XX TatsuMakiSenPuuKyaku com CM, CR agachado (OPC) -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)↑+CM -> (SuPu)↑+CF (TA), (SuPu)↑+CF

6) Com o inimigo no canto - (Pu)CF XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku V CM agachado -> SF agachado XX ShinRyuKen (TA), (Pu)CR -> (Pu)↑+CF V CR agachado (OPC) -> CM em pé (2 hits)

Combos Experts

1) Com o inimigo perto do canto - (Pu)CF XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku V CR agachado -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM, Arremesso Aéreo com SM, CR agachado (OPC) -> SF agachado XX ShinRyuKen (TA), (Pu)CR -> (Pu)↑+CM -> (Pu)↑+CF

2) Com o inimigo perto do canto - (Pu)CF XX Air TatsuMakiSenPuuKyaku V CR agachado -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM, Arremesso Aéreo com SM, CR agachado (OPC) -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM -> (SuPu)↑+CF, (SuPu)↑+CF V (Pu)CR -> (Pu)↑+CM -> (Pu)↑+CF

Combo Infinito

1) Este infinito funciona apenas contra oponentes médios. Ele falha em inimigos menores e os mais pesados caem rápido demais.

<Qualquer combo que leve a um Launcher perto do canto> Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)↑+CM Λ (SuPu)↑+CF (TA), (SuPu)↑+CF

Você vai cair antes do inimigo se você acertá-lo com o segundo (SuPu)↑+CF quando ele estiver passando por você no ar após o primeiro (SuPu)↑+CF. Pule para cima imediatamente e faça a seguinte seqüência.

(Pu)CR -> (Pu)↑CM -> (Pu)↑CF

Você irá novamente cair antes do oponente então pule para cima e repita. O (Pu)CR é muito difícil de acertar oponentes caindo, você pode substitui-lo por (Pu)SR ou (Pu)SM.

CHUN LI

Golpes Especiais

Kikoken:
←↙↓↘→+S
Lightning Kick:
C repetidamente (pode ser feito no ar)
TenShouKyaku:
(c) ↓↑+C
Axe Kick:
↓↙←+C
Head Stomp:
↓+CM (no ar)
Neck Breaker:
↘+CF

Super Moves

KikoShou:
↓↘→+SSS
SenRetsuKyaku:
↓↘→+CCC
HanzanTenShouKyaku:
↓↙←+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: ZigZag
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Provocação
Knock-Downs: CF agachado
Launchers: CF em pé

Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciantes

1) CR agachado -> CF agachado XX Lightning Kick com CF
2) CR agachado -> CF agachado XX KikoShou
3) (Pu)SF V CR agachado XX TenShouKyaku
4) (Pu)CF XX Lightning Kick com CF

Combos Intermediários

1) (Pu)SF V (Co)SR em pé -> CF em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Lightning Kick com CM

2) (Pu)SF V (Co)SM em pé -> CF em pé XX Hazan TenShouKyaku

3) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM V (Co)SR em pé -> CR em pé -> SR em pé -> SF em pé XX SenRetsuKyaku

4) Com o inimigo no canto - KikoShou, CR agachado (OPC) XX SenRetsuKyaku

5) Com o inimigo no canto - KikoShou, CR agachado (OPC) -> CF em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu) CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Lightning Kick com CM

6) Arremesse o inimigo com SF no canto - CR agachado (OPC) -> CF em pé XX Hazan TenShouKyaku

7) Funciona apenas contra oponentes largos - (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM V (Co)SR em pé -> CM em pé, SR em pé -> CR em pé -> SM agachado -> CM agachado XX SenRetsuKyaku

8) Com o inimigo no canto - Pule para o lado do inimigo e imediatamente faça (Pu)↓CM, (Pu)↓CM, (Pu)↓CM XX Lightning Kick com CM
**Nota: Este combo acerta inimigos que estão agachados, é uma boa idéia pegar bloqueadores agachados no canto. Basicamente, pule e imediatamente segure ↓ e aperte CM o mais rápido possível.

Combos Experts

1) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM ->(Pu)CM V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Hazan TenShouKyaku, CR agachado (OPC) Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu) CM XX Lightning Kick com SM

2) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Hazan TenShouKyaku, CR agachado (OPC) XX SenRetsuKyaku

3) (CoAe)(Pu)CR -> (Pu)SM -> (Pu)CM V (Co)CR em pé -> CF em pé XX Hazan TenShouKyaku, CR agachado (OPC) -> CF em pé XX Hazan TenShouKyaku
**Nota: A razão por estes 3 combos serem listados como Experts é, principalmente, pelo fato de que o Hazan TenShouKyaku deve ter o último hit possível conectado ou o combo falha. O inimigo não chegará ao chão após o Hazan TenShouKyaku se o último hit possível do golpe não acertar. Além disso, para certificar-se de que o último hit acerte vai depender de quem você está batendo. Em personagens menores, é melhor fazer o (Co)CR em pé -> CF em pé XX Hazan TenShouKyaku. Isto geralmente faz com que o último hit do Super Combo conecte. Contra personagens mais pesados, mais altos, é melhor pular o CF em pé e fazer apenas o (Co)CR em pé XX Hazan TenShouKyaku. Isso ajuda a fazer com que o último hit do Super Combo acerte.

Combos Infinitos

1) Este infinito é como o da Rogue, mas um pouco mais fácil. Apenas pule, imediatamente corra no ar e faça:

(CoAe)(Pu)CF V (CoAe)(Pu)CF V (CoAe)(Pu)CF V <repita>

Cada (CoAe)(Pu)CF vai acertar duas vezes. Para fazer este combo, mantenha pressionado ↗ e alternadamente aperte SSS (para correr no ar imediatamente ao pular) e apertando CF.

2) Este também é um Combo Infinito, mas é muito, muito difícil de se realizar. Ele só funciona em personagens de peso médio. Comece com qualquer combo que deixe o inimigo no chão no canto (Arremesso com SF, Kikoshou no inimigo no canto ou Hazan TenShouKyaku no inimigo no canto) e então:

CR agachado (OPC) -> CF em pé Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)SF (TA) -> (SuPu) →+CF, (SuPu)→+CF

Agora você irá cair primeiro. Pule em direção ao inimigo e imediatamente vá para esta seqüência:

(Pu)SR -> (Pu)SR -> (Pu)SM -> (Pu)SF -> (Pu)→+CF

Novamente, você irá cair primeiro, mas o inimigo estará muito perto do chão. Pule e imediatamente inicie a seqüência novamente. O timing da seqüência de 5 hits deve ser preciso... lento o suficiente para mantê-lo alto no ar e rápido o suficiente para conectar todos os hits.

Para fazer a primeira seqüência aérea funcionar, você precisa atrasar o (SuPu)SR um pouco. Você deve esperar até estar diretamente em frente ao inimigo para iniciar o Air Combo. Se você começar muito antes, você perderá os dois últimos hits do Air Combo.

Você também pode iniciar este Infinito apenas lançando o inimigo para o ar no canto com CF em pé.

NASH

Golpes Especiais

Sonic Boom:
(c) ←→+S
Razor Kick:
(c) ↓↗+C
Air Razor Kick:
↑↗→+C (no ar)

Super Moves

Sonic Blade:
↓↘→+SSS
Somersault Justice:
↓↙←+CCC
Crossfire Blitz:
↓↘→+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Stronger
Chain Combo no Pulo: ZigZag
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: Não Possui
Knock-Downs: CF agachado
Launchers: SF agachado
Air Combo Finishers: SF, CF

Combos Iniciantes

1) (Pu)SF V SM agachado XX Razor Kick
2) CF agachado XX Somersault Justice
**Nota: Se você fizer o Somersault Justice muito rápido, o primeiro Razor Kick não vai pegar, apenas os outros dois. Então atrase um pouco para acertar os três.
3) De uma tela de distância - Sonic Boom com SR, Sonic Blade, Sonic Blade, Sonic Blade
4) Com o inimigo no canto - (Pu)CF V CM agachado XX Sonic Blade, Somersault Justice

Combos Intermediários

1) (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SM em pé -> SF em pé XX Crossfire Blitz

2) Jogue o inimigo com SF no canto - Sonic Blade, SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) -> (SuPu)CF

3) (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SF agachado Λ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Air Razor Kick

4) (Pu)SF -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> CM agachado -> CF agachado XX Sonic Blade (OPC)

5) (Pu)SR -> (Pu)CF V (Co)SR em pé -> SM em pé XX Sonic Blade, (Co)CM agachado XX Sonic Blade, CM agachado XX Somersault Justice

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

• COMANDOS PROFISSIONAIS
• TIMER DIGITAL
• CONTADOR DE EVENTOS
• IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADINHO

• COMANDOS PROFISSIONAIS
• SISTEMA DE FICHAS E TIMER
• TUBO E MONITOR PROFISSIONAL
• ALTA DURABILIDADE

• JOYSTICK ARCADE
• COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
• ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION • NINTENDO 64
SATURN • S.NES

VENDA • TROCA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

**Nota: Você não precisa estar no canto para acertar em alguns personagens. Quando os Sonic Blades começarem a conectar, continue apertando os socos para arremessar todos os Sonic Blades possíveis. Então siga as magias logo que possível correndo para frente repetidamente. Quando o último Sonic Blade acertar, você deverá estar perto o suficiente do oponente para fazer o CM agachado emendando mais Sonic Blades. Contra alguns personagens que podem bloquear os Sonic Blades fora do canto, faça este combo no canto e, assim, você não precisa fazer um (Co)CM agachado após o primeiro Sonic Blade... apenas um CM agachado.

6) (Pu)SF -> (Pu)CF V CM agachado XX Sonic Blade. CM agachado XX Sonic Blade. CM agachado XX Sonic Blade
**Nota: Este combo vai tontear o inimigo durante o terceiro Sonic Blade

7) Com o inimigo perto do canto - (Pu)CF V CR agachado -> SF agachado /\ (SuPu)CR -> (SuPu)SM, Air Throw com SM V CR agachado (OPC) -> Sf agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF (TA) -> (SuPu)CF, (SuPu)CF

Combos Experts

1) Com o inimigo no canto - (Pu)SF -> (Pu)CF V CR agachado -> CM agachado XX Sonic Blade, CM agachado XX Sonic Blade, SF agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM XX Air Razor Kick, (SuPu)CF (OPC) V SM agachado XX Sonic Blade, SF agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)SF -> (SuPu)CF, (SuPu)CF V (Pu)SR -> (Pu)SM -> (Pu)SF -> (Pu)CF V SR em pé -> SF em pé
**Nota: Ao fazer este combo, dê meio passo de distância após o Sonic Blade antes de acertar o SF agachado para o Launcher para certificar que ele conecte. Após o (SuPu)CF no segundo Air Combo. atrase por cerca de meio segundo antes de acertar o CF novamente pois você deve acertar o segundo (SuPu)CF o mais baixo possível do chão.

Combo Infinito

Não Possui

DHALSIM

Golpes Especiais

Yoga Fire:
↓↘→+S (pode ser feito no ar)
Yoga Flame:
→↘↓↙←+S
Yoga Blast:
→↘↓↙←+C
YogaTeleport:
→↓↘ ou ←↓↙+CCC ou SSS (pode ser feito no ar)
Yoga Spear:
↓+C (no ar)
YogaTorpedo:
↓+SF (no ar)

Super Moves

Yoga Inferno:
↓↘→+SSS
Yoga Strike:
↓↘→+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Não possui
Chain Combo no Pulo: Stronger
Chain Combo no Super Pulo: ZigZag
Strikes: CF em pé (de longe)
Knock-Downs: CF agachado
Launchers: SM em pé (de perto)
Air Combo Finishers: CF

Combos Iniciantes

1) Jogue o inimigo com SF no canto - Yoga Inferno
2) Com o inimigo no canto - Arremesso com SM, Yoga Strike
3) CF agachado XX Yoga Inferno (OPC)
4) CF - acerte o inimigo no ar com um Yoga Blast, Yoga Inferno
5) Jogue o inimigo com SM, CF em pé
**Nota: Isto pode ser feito fora do canto
6) Yoga Fire com SR - Quando o inimigo pular sobre a magia, acerte-o no ar com (Pu)CF e ele vai cair sobre o Yoga Fire para um combo de dois hit.

Combos Intermediários

1) (Pu)↓+CR -> (Pu)↓+SF XX Yoga Fire

2) Com o inimigo no canto - (Pu)↓+CR -> (Pu)CF V SM em pé (de perto) /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)↓+CF XX Yoga Teleport
**Nota: O teleport não é necessário, mas ele deixa você longe do oponente. Se você não fizer o teleport, o inimigo pode acertá-lo antes de você se recuperar do Drill.

3) (Pu)↓+CR -> (Pu)↓+CM -> (Pu)↓+SF V CR agachado XX Yoga Inferno

4) (Pu)SR -> (Pu)↓+CM -> (Pu)↓+SF V CM agachado XX Yoga Inferno
**Nota: Este é efetivo principalmente por causa do (Pu)SR que acerta personagens grandes agachados, agindo como um Overhead, o resto conecta.

Combos Experts

1) Pegue o inimigo bem no canto - (Pu)↓+CR -> (Pu)CM -> (Pu)CF V SM em pé (de perto) /\ (SuPu)CR -> (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF (TA), (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF V (Pu)CR -> (Pu)CM -> (Pu)CF V CR agachado (OPC)
**Nota: Este combo é difícil de fazer. Primeiramente, o (Pu)↓+CR precisa ser feito bem acima da cabeça do inimigo, de forma que, quando o (Pu)CM -> (Pu)CF conecte, você caia encostado do inimigo para que o SM em pé saia como o Launcher de perto e não o golpe comum de longe. Depois de lançar o inimigo, faça o Super Pulo para trás para que o primeiro CR no pulo pegue de perto, o resto do Air Combo será feito com ataques de longe... os (SuPu)SM -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF serão todos ataques de longa distância. Então, comece a mudar a direção do seu pulo para começar a flutuar em direção ao inimigo. Quando o inimigo cair aproximadamente a um corpo abaixo de você, faça a seqüência (SuPu)CR -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF. Você vai cair, então pule imediatamente com (Pu)CR ou então o inimigo vai cair no chão e você vai perdê-lo. Finalize o Air Combo e então acerte mais um hit no final.

Combo Infinito

Não possui

ZANGIEF

Golpes Especiais

Punch Lariat:
SSS (pode ser feito no ar)
Kick Lariat:
CCC (pode ser feito no ar)
Spinning Pile Driver (SPD):
360°+S (pode ser feito no ar)
Running Bear Grab (RBG):
360°+C
German Suplex:
360°+C (de perto)
Jumping AirThrow:
→↘↓↙←+C
Banishing Punch:
→↓↘+S
Elbow Slam:
→+SM
Elbow Drop:
↓+SM (no ar)
Body Splash:
↓+SF (no ar)

Super Moves

Final Atomic Buster (FAB):
360°+SSS
Leaping Death Snatch:
↓↘→+CCC

Combo Info

Chain Combo no Chão: Não possui
Chain Combo no Pulo: Não possui
Chain Combo no Super Pulo: Stronger
Strikes: CF em pé
Knock-Downs: CF agachado
Launchers: SM agachado, Arremesso com SM
Air Combo Finishers: CF

Combos Iniciantes

1) SF agachado XX Banishing Punch com SF
2) (Pu)CF V CF agachado
3) SM agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CM -> (SuPu)CF

Combos Intermediários

1) Pule sobre o inimigo - (Pu)↓+SF V CF em pé (2 hits) XX Arremesso Aéreo no pulo com CR

2) (Pu)SF V SM agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX SPD
**Nota: O timing do SPD é muito difícil.

3) (Pu)SF V SM agachado -> (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V CF em pé (2 hits) XX Arremesso Aéreo no pulo com CR
**Nota: Geralmente, o Arremesso Aéreo no pulo não contará como parte do combo, mas é possível que ele conecte.

4) (Pu)↓+CM V SM agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V Kick Lariat

5) (Pu)SF V SM agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V CR agachado (OPC) XX Kick Lariat

Combos Experts

1) (Pu)SF V SM agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V CF em pé (2 hits) XX Banishing Punch com SR, FAB
**Nota: Se você calcular bem, após o inimigo ser acertado pelo Banishing Punch, você iniciará o FAB antes mesmo dele cair no chão. Então, após o início do Super Combo (quando a tela escurece), o inimigo vai cair em suas mãos sem escapatória. Apenas um Reversal Attack calculado perfeitamente poderá salvá-lo.

Acertando SPDs

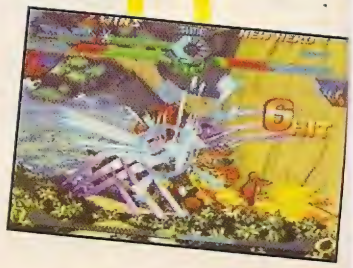
1) (Pu)↓+CM, RBG/SPD/FAB
2) (Pu)↓+CM V CR agachado, SPD. Calcule o SPD para que ele saia quando o inimigo estiver acabando de ser acertado pelo golpe anterior.
3) Pule sobre o inimigo - (Pu)↓+SF V SF agachado XX RBG
4) Pule sem fazer nada - RBG/SPD/FAB ao cair.
5) Bloqueie uma troca de personagem - RBG/SPD/FAB.
6) Após derrotar um dos dois integrantes da dupla inimiga, espere até que o próximo pule na tela e, no exato momento em que ele aparecer na tela, faça um RBG ou um FAB para que ele pule em suas mãos.
7) Se o inimigo errar um Uppercut, um Razor Kick, etc. e ficar vulnerável em sua descida, faça um SF agachado XX FAB. O SF agachado fixa Zangief no chão e já que você pode cancelar golpes comuns em qualquer ponto com golpes especiais, você certifica que não fará o Super Pulo acidentalmente ao tentar fazer o FAB, bastando fazer o SF agachado. Então o seu inimigo vai cair direto no FAB.
8) Arremesse o inimigo com SM para o ar. Em sua queda, faça um RBG ou SR em pé XX FAB. Ele vai cair em suas mãos em ambos (o SR em pé serve para fixar Zangief no chão para fazer FAB, mas você precisa faze-lo rápido antes que o SR em pé termine). Mesmo o inimigo se recuperando durante a queda, acertando você do ar não será suficiente para parar seu golpe (especialmente o FAB. SF ou CF no ar podem parar o RBG mas não o FAB). A única maneira do inimigo escapar é fazer um golpe no ar que o fará flutuar (HaDouKen, Kinetic Card ou EM Disruptor por exemplo) ou acertar um SF ou CF.
9) Use Zangief como um Team Counter Attack. Ele faz o RBG e é completamente invencível por um longo tempo, podendo passar por Super Combos e outros golpes.
10) Faça um RBG, SPD ou FAB no final do Combo Iniciante Nº1 ou dos Combos Intermediários Nºs 4 e 5. Geralmente, após acertar um Kick Lariat, você pode fazer um SPD quando o inimigo cair.
11) Ao invés de cancelar o CF em pé com Lariats ou Arremessos Aéreos pulando com CR, cancele-o com RBG ou FAB. Se o inimigo não acertar você na descida, ele será pego. Cancele o CF em pé um pouco atrasado.
12) Após um FAB, SPD ou RBG, se o inimigo rolar, faça o RBG ou o FAB novamente e o inimigo vai rolar direto para suas mãos. Ele pode escapar o FAB mais facilmente pois a parada inicial do Super Combo vai alertá-lo, então ele poderá pular por cima e escapar. O RBG é mais seguro porque o inimigo não pode ver o golpe saindo tão fácil e ele requer menos timing. O SPD é com certeza o melhor, causando dano considerável e dificilmente é percebido a tempo pelo inimigo, mas este requer um timing perfeito.

Combo Infinito

1) Faça qualquer coisa que resulte em um SM agachado.

SM agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V SM agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V SM agachado /\ (SuPu)SR -> (SuPu)CM XX Kick Lariat V SM agachado /\ <repita>

Faça o Super Pulo para frente após o SM agachado. Quando fizer o Kick Lariat, segure para trás e você cairá um pouco afastado, caindo a uma boa distância para o próximo SM agachado conectar.



APRESENTAMOS OS MINIBOOKS

A maior novidade cultural do ano são os MINIBOOKS. Cabem na palma da mão. VALE A PENA CONHECÊ-LOS!

Os **MINIBOOKS** são livretos no formato 9 x 12 cm e de enorme sucesso de vendas no mundo inteiro. Abordam temas relacionados a todas as idades. Além do formato atraente, os **MINIBOOKS** primam pela ótima impressão e acabamento, que aliados a cuidadosa produção têm como resultado final um ótimo produto para se colecionar. Os **MINIBOOKS** são encontrados nas bancas de jornais. Mas se você preferir pode pedir pelo reembolso postal.

INFANTIS - COD. MB01 ATÉ MB10 - 20 PÁGINAS - COLORIDOS - R$ 1,50 CADA

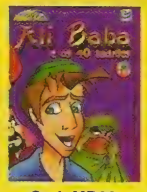
Cod. MB01

Cod. MB02

Cod. MB03

Cod. MB04

Cod. MB05



Cod. MB06

Cod. MB07

Cod. MB08

Cod. MB09

Cod. MB10

TODAS AS IDADES - COD. MB31 ATÉ MB38 - 68 PÁGINAS - COLORIDOS - R$ 2,90 CADA

Cod. MB31

Cod. MB32

Cod. MB33

Cod. MB34

Cod. MB35

Cod. MB36

Cod. MB37

Cod. MB38

TODAS AS IDADES - COD. MB71 ATÉ MB76 - 100 PÁGINAS - P&B- R$ 2,50 CADA

Cod. MB71

Cod. MB72

Cod. MB73

Cod. MB74

Cod. MB75

Cod. MB76

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. MB01 ( )	Cód. MB09 ( )	Cód. MB37 ( )
Cód. MB02 ( )	Cód. MB10 ( )	Cód. MB38 ( )
Cód. MB03 ( )	Cód. MB31 ( )	Cód. MB71 ( )
Cód. MB04 ( )	Cód. MB32 ( )	Cód. MB72 ( )
Cód. MB05 ( )	Cód. MB33 ( )	Cód. MB73 ( )
Cód. MB06 ( )	Cód. MB34 ( )	Cód. MB74 ( )
Cód. MB07 ( )	Cód. MB35 ( )	Cód. MB75 ( )
Cód. MB08 ( )	Cód. MB36 ( )	Cód. MB76 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

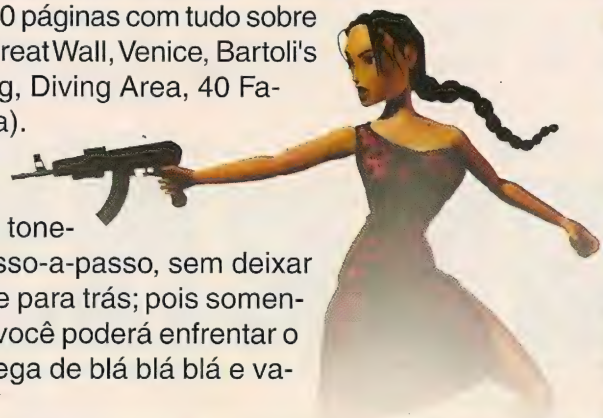
Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para Editora Escala Ltda.

Caixa Postal 20.009 - Cep 02597-970 - São Paulo - SP - Tel.: (011) 266.3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cumpom.

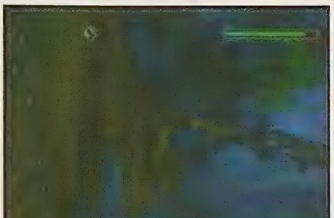
TOMB RAIDER 2

STARRING LARA CROFT

Deu um trabalhão, mas conseguimos. Após muitos pulos, cambalhotas, mergulhos, quedas, subidas, porradas, mordidas, tiros, inimigos, armadilhas, emboscadas, segredos, quebra-cabeças, passagens secretas, avalanches e muitos outros obstáculos, conseguimos acabar a continuação do game de Lara Croft. Foi um sufoco fazer a estratégia completíssima, tivemos que compactar bastante para publicá-la rapidamente em apenas duas edições, com 18 páginas. Na edição passada, foram 10 páginas com tudo sobre as 8 primeiras fases do game (The Great Wall, Venice, Bartoli's Hideout, Opera House, Offshore Rig, Diving Area, 40 Fathoms e Wreck of the Maria Doria). Agora você confere, ao longo das próximas 8 páginas, as 10 fases restantes do game. Tudo isso com uma tonelada de imagens e explicadinho passo-a-passo, sem deixar nenhum segredo ou item importante para trás; pois somente com todos os segredos do game você poderá enfrentar o Dragão no final do game. Agora chega de blá blá blá e vamos à estratégia.



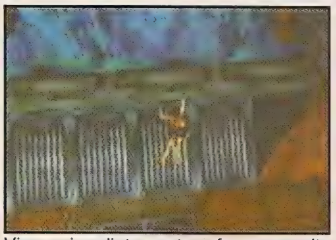
LIVING QUARTERS



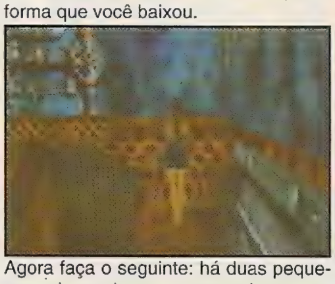
No início da fase, nade para a frente e vire à esquerda rapidamente após a armação de metal. Você verá uma alavanca, puxe-a para abrir um alçapão logo à frente para poder prosseguir. Entre pelo alçapão e mate um cara de porrete à sua esquerda, pegando o Medipak dele em seguida. Prossiga e entre na próxima sala à esquerda, vire à esquerda e siga até o final. Algumas vezes um atirador de Shotgun que está no alto da tela pode atirar em você, apenas corra, não é possível matá-lo ainda. Suba na plataforma de metal à sua direita no fim da sala e siga em frente, Lara verá um switch logo acima, mas ainda não é possível alcançá-lo. Entre pelo corredor logo em frente e siga por ele até cair, à direita há um cara de porrete e logo em seguida vem um atirador com Shotgun, mate ambos e pegue a munição do segundo. Ao entrar no corredor seguinte, alguns barris rolarão em sua direção, dê um pulo para trás rapidamente e você evitará a morte. Agora entre na próxima sala, suba pela rampa e você verá algumas chamas à direita. Há um vão na parede sobre as chamas, agarre-se nele pulando da parte mais alta da rampa e vá para a direita pendurado. Siga até chegar numa alavanca, puxe-a para apagar as chamas, então suba pela passagem no alto à esquerda. Na próxima sala suba pela escada e siga pelo corredor até a próxima sala, onde você deve puxar mais uma alavanca que vai trocar a posição dos pistões em uma outra sala enorme pela qual você já passou. Caia pelo buraco no centro da sala e volte para a sala enorme onde os pistões tiveram as posições trocadas. Suba novamente na plataforma de aço à direita e agora você poderá seguir pulando por cima dos pistões.

Ao chegar sobre o quarto pistão, vire para a direita e você verá uma pequena plataforma, faça um salto correndo para alcançá-la. Pegue o **SECRET 1**, caia novamente e então faça todo o caminho para prosseguir por cima dos pistões. Chegando no corredor, mate o atirador com Shotgun (ele deixa munição). Prossiga até achar munição de Shotgun no chão, pegue-a e então entre pela passagem à esquerda. Empurre a caixa uma vez e então caia pelo buraco à esquerda, ative a alavanca para fazer com que os pistões retornem à posição original e então suba por onde você caiu. Agora volte para a sala dos pistões e prossiga até chegar no último, o mais alto. Você verá uma plataforma à sua direita, dê um salto correndo para alcançá-la, pendurando-se para subir, e então puxe a alavanca que você já viu anteriormente, ela faz a sala das chamas ser inundada. Desça pulando para a plataforma de aço abaixo à direita e então siga para a sala das chamas, que agora está cheia de água.

Puxe a alavanca que está um pouco acima à esquerda logo que você entra na sala e entre pela porta que se abre no lado oposto da sala. Prossiga até achar uma abertura no chão, entre por ela e vá equipado com o lança-arpões para matar o mergulhador que aparece, então entre pelo vão que está à esquerda do vão pelo qual você entrou, tome ar (não é necessário subir, apenas tome ar e desça novamente). Agora entre por uma passagem entre as rochas na parte inferior da tela, siga beirando o lado esquerdo da parede para evitar uma Moréia mortal, então puxe a alavanca para abrir um outro alçapão na sala anterior. Volte beirando a parede para evitar a Moréia novamente e entre pelo alçapão que você abriu. Equipe-se com alguma arma para matar um inimigo que está em uma plataforma superior. Suba na plataforma logo à sua frente e puxe a alavanca do lado direito, vire-se e entre na porta que se abriu do lado oposto. Agora preste atenção: há duas alavancas à sua direita, puxe a alavanca da direita e uma plataforma vai se levantar. Imediatamente quando você ativar a primeira, segure ←+□ para ficar em frente à outra alavanca e já fique apertando X para puxar esta outra também, agora outra plataforma vai se levantar. Isso deve ser feito muito rápido.



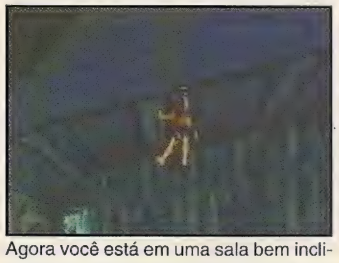
Vire-se imediatamente e faça um salto correndo para pendurar-se nas plataformas que formaram um vão quando você as suspendeu. Siga para a direita rapidamente antes que elas voltem à posição original (se isso acontecer você cairá nos vidros mortais). Suba e puxe a alavanca para baixar uma plataforma na sala anterior, então volte para lá. Entrando na sala, vire um pouco para a esquerda e vá em frente para achar o local da plataforma que você baixou.



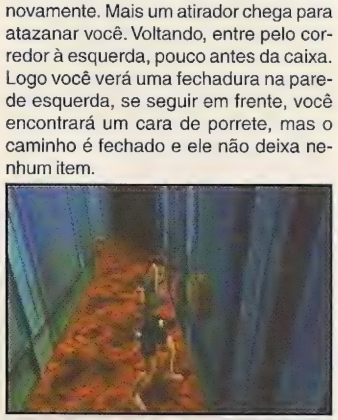
Agora faça o seguinte: há duas pequenas colunas de aço, a menor da esquerda e a maior da direita, ambas possuem rampas que fazem você escorregar. Fique encostado na coluna da direita, de costas, então pule para frente e continue segurando o botão de pulo. Lara vai pular para trás ao tocar na rampa da primeira coluna, alcançando a segunda e fazendo um pulo para frente ao tocar esta, então segure o botão X para pendurar-se na plataforma logo acima e subir. Vire-se e pule para a plataforma no outro lado, então prossiga até encontrar uma caixa, puxe-a uma vez. Pule de volta para a plataforma com cuidado para não cair e então pule para o local onde estava a caixa. Vire-se de costas e pendure-se na plataforma, siga pendurado pelo vão à esquerda. Ao chegar no final, suba, vire-se e pule no corredor logo em frente. Vá até o final, caia pela direita e então continue pela plataforma à direita. Pule à esquerda para o próximo corredor.

Do primeiro corredor à sua direita sairá um cara de porrete, mate-o e siga por

onde ele veio. Há um buraco no chão, onde é possível ver o Secret 3, mas não faça a besteira de cair, os vidros podem fazer picadinho de Lara. Ao invés disso, pule e agarre-se na plataforma escura logo acima, então caia pelo chão falso e pronto! Pegue o **SECRET 2** e ande devagar pelo vidro, então suba pendurando-se pela plataforma (você vai perder um pouco de energia por causa do vidro). Prossiga pelo corredor pelo qual você ainda não foi. Você vai sair em uma área com uma poça d'água e uma enguia nela, mate-a e fique sobre o chão falso, que quebra revelando uma passagem. Não entre por ela ainda, saia da água e espere a outra enguia aparecer, mate-a e só então entre pela passagem na água. Nade e você encontrará sem problemas o **SECRET 3**, então volte e prossiga para a próxima sala depois daquela com a poça d'água.



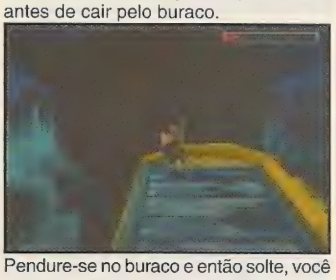
Agora você está em uma sala bem inclinada com algumas colunas. Pule diagonalmente em direção a uma pequena plataforma falsa, que cai quando você pisa nela, mas não há perigo. Agora pule para o outro lado pela parte mais baixa da rampa. Pule na coluna em forma de rampa que está atrás à sua direita e pule novamente antes de escorregar para se pendurar no vão logo à frente, seguindo para a direita. Agora dá para subir e entrar pela passagem no canto direito superior desta sala. Mate o atirador com Shotgun que aparece pelo canto superior direito logo que você entra na próxima sala. Suba pela rampa de onde o cara veio. Há mais um atirador à sua esquerda na próxima sala, mate-o também. Mais à frente há uma caixa à esquerda, puxe-a uma vez e volte. Pule por cima do corrimão para o local onde você matou o último atirador. Continue em frente e da sua esquerda virão mais um atirador e um cara de porrete, mate ambos. Caia no local de onde os inimigos vieram, puxe a caixa que está no lado esquerdo para descobrir uma chave, pegue-a e suba novamente. Mais um atirador chega para atazanar você. Voltando, entre pelo corredor à esquerda, pouco antes da caixa. Logo você verá uma fechadura na parede de esquerda, se seguir em frente, você encontrará um cara de porrete, mas o caminho é fechado e ele não deixa nenhum item.



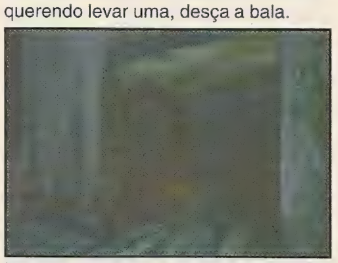
Use a chave que você pegou há pouco na fechadura e entre pelo lado direito. Mate um cara de porrete que logo aparece, agora pule nas cadeiras do teatro à sua esquerda e vire-se. Você verá um atirador numa passagem logo acima, mate-o. Suba lá e mate mais um cara de porrete, pegue a munição no corpo do atirador e ative o switch na parede à direita para abrir uma passagem no palco. Suba no palco e faça uma boa atuação (mas não espere por aplausos), mate um cara de porrete e acenda um Flare pois atrás do palco é bem escuro. Suba na caixa e pule de costas para alcançar a passagem acima à esquerda. Pule o buraco com vidros e ative o switch do outro lado para inundar o buraco em uma sala pela qual você já passou (onde você pegou uma chave embaixo da caixa). Volte e mate um atirador no caminho, que deixa munição. Agora com o buraco inundado, você pode atravessar para o outro lado e passar de fase.

THE DECK

Siga para o lado direito e já fique esperto para tomar distância do cara de lança-chamas; há também um cara de porrete, mate os dois e pegue o Medkit no corpo do segundo inimigo. Antes de voltar para o início da fase, pegue uma granada ainda nesta área. Voltando, siga pela esquerda e suba na última "janela". Agora você deve dar um mergulho de uma boa altura, dá até para fazer um mergulho olímpico, basta fazer um pulo para frente com o botão R1 pressionado para Lara mergulhar, então fique apertando ○ repetidamente para ela fazer umas graças no ar. Já na água, suba rapidamente pelas pedras à esquerda e mate duas enguias. Continue por cima das pedras e você logo encontrará uma chave, então mergulhe de volta para a água. Há uma passagem na parte de baixo à esquerda, siga nadando por ela até chegar em uma nova área. Logo de cara virá um cara de porrete, mate-o e siga por onde ele veio. Há um cara de lança-chamas numa plataforma superior à sua direita, mate-o de uma boa distância e siga até as caixas à sua esquerda. Empurre a primeira caixa que você ver, suba nela e empurre também a que está em cima; volte e desça, então puxe a primeira caixa que você empurrou; pule por cima dela, empurre-a mais uma vez, vire-se e puxe a caixa restante uma vez. Com isso você descobre uma passagem, pegue o Flare no chão e use a chave na fechadura para abrir a porta. Você entra numa sala com uma rampa e um poço d'água lá embaixo, mergulhe e, quando você ver uma caixa do lado esquerdo da tela, vire-se tudo para a direita para descobrir uma alavanca na parede atrás de você, puxe-a para liberar a passagem em uma outra sala. Agora volte para aquela plataforma onde você matou o cara de lança-chamas, mate um atirador que aparece e deixa munição. Caia pelo alçapão falso e siga pelo pequeno corredor abaixo. Suba pela escada onde você liberou o caminho e ative o switch à direita para escoar a água do local onde você viu a caixa, então volte para lá. Puxe a caixa duas vezes para revelar uma passagem. Siga pelo corredor descoberto. Você deve chegar em uma área com muita água e uma balsa no meio. Mergulhe na água e vire rapidamente para a esquerda, suba e mate um cara de porrete, pegue a munição que está no chão (não no corpo do cara). Mate dois mergulhadores que estão na água e só então mergulhe de volta. Vire para a esquerda e siga reto até uma parte com algas no fundo da água, lá você encontrará o **SECRET 1**. Suba um pouco e siga pela esquerda, há uma pequena abertura no chão, passe por ela e evite a enguia. Saia da água e mate a enguia, prossiga pelo túnel do lado esquerdo. Mate um atirador no caminho e pegue a munição que ele deixa. Continue seguindo em frente ignorando a passagem à esquerda. Pegue o Medkit e recarregue sua energia completamente antes de cair pelo buraco.



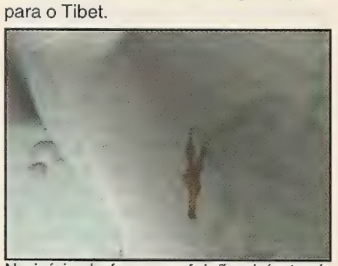
Pendure-se no buraco e então solte, você vai cair sobre uma caixa na balsa e vai perder quase toda a energia, ficando só um pouquinho se você estiver com ela completamente cheia. Use o Medkit que você pegou há pouco para se curar completamente, pegue a chave que está sobre a caixa e os arpões sobre a balsa. Mate dois tubarões que estão na água e então mergulhe, mate mais um com arpões perto do local onde você pegou o Secret 1. Volte para o corredor e agora pegue o caminho para a esquerda que você ignorou anteriormente. Vá subindo até chegar no navio novamente. Entre pelo fino corredor à direita e mate um atirador e um cara de porrete. Pule para o andar inferior, mais exatamente na piscina, saia e mate um cara de lança-chamas, dois caras de porrete e a enguia que está na piscina. Pule na piscina novamente e aproxime-se da parede mais clara, ela vai se abrir e um mergulhador virá atirando. Saia da piscina e mate o mergulhador, então mergulhe novamente e pegue o **SECRET 2** entrando pela parede que se abriu. Ainda neste andar, pegue mais munição e granadas que estão no chão. Desça mais um andar, seguindo pela esquerda você verá um pilar grande, salte correndo para alcançá-lo. Faça mais um salto correndo e agarre-se na próxima plataforma, agora pule para a enorme plataforma de aço. Siga em frente e vá para o extremo direito desta plataforma. Vire-se para a direita e olhe para baixo, você verá um vão na parede, dê um salto correndo para frente e Lara alcança o vão. Suba por esta caverna direto, ao chegar na grande rampa, use as plataformas planas para subir. Mate dois caras de porrete no caminho (um deles deixa um Medkit) e continue subindo. Você chega no teto do navio, pule para lá e siga pelo lado esquerdo, caindo pelo alçapão. Mate um cara de porrete e pegue a munição no chão, prossiga até que uma porta se abra quando você se aproximar. Há uma caixa à sua direita, puxe-a uma vez para trás e uma vez para a direita e você descobre um switch para abrir uma porta no mesmo andar em que você está. Saia da sala e entre pela porta que se abriu, há granadas no canto escuro da sala e uma fechadura, use a chave que você possui para abrir a porta. Agora atenção neste próximo corredor: vire à direita e você verá duas seqüências de pisos falsos, vá correndo pelos pisos falsos da direita até chegar na plataforma sólida, onde você ativa um switch para abrir mais uma porta ainda neste andar; agora vire-se para a esquerda e volte pelos pisos falsos que restaram. Antes de sair da sala, um cara de porrete ainda vem querendo levar uma, desça a bala.



Entre pela porta que você abriu e suba, suba, suba! No ponto mais alto da caverna você verá um buraco no chão, caia por ele e você encontrará uma chave, pegue-a e desça novamente para os andares inferiores. Pule novamente para o pilar pelo qual você já passou antes, mas desta vez, ao invés de seguir em frente para a enorme plataforma de aço, vire à direita e faça um pulo correndo para agarrar-se no vão da parede; vá pendurado para a direita e então suba, passando devagar pelos cacos de vidro, pegue o **SECRET 3** e volte; desça para o andar inferior fazendo um salto simples para frente, assim você perde pouca energia. Agora você está na área inicial da fase, siga pela esquerda para pular novamente na água e prossiga até chegar na área onde você matou o segundo cara de lança-chamas e empurrou algumas caixas. À sua esquerda estarão mais dois lançadores-de-chamas, mate-os e abra o portão logo em frente com a chave que você possui. Pegue o primeiro artefato do jogo, o Seraph, e passe de fase.

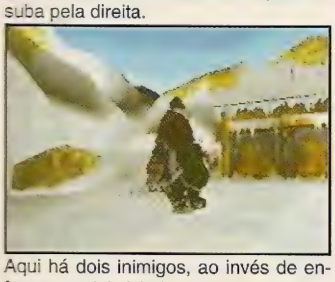
TIBETAN FOOTHILLS

Numa cena muito forçada (pra variar), Lara pega o avião dos inimigos e parte para o Tibet.

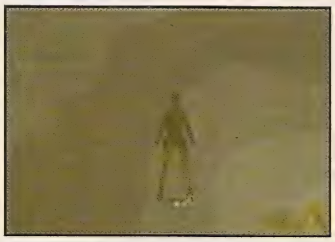


No início da fase, um falcão virá atacá-lo, mate-o sem dó. Andando mais para frente, você verá uma rampa e umas bolas de neve, antes de prosseguir, pule

na parede da direita na diagonal e você conseguirá subir, escorregando em seguida. pendure-se e você estará a salvo das bolas que descem rolando. Agora você já pode se soltar e subir, vire rapidamente para a bifurcação à esquerda para evitar outras bolas de neve que descem. Só depois disso suba com segurança. Pouco adiante, você verá uma parede de vidro estilhaçado, pule através dela para prosseguir e mate mais um falcão. Antes de pular para a água, mate mais um falcão (que chato!). A altura é boa e dá para fazer mais um mergulho olímpico, cheio de frescura. Vá para a esquerda e suba escalando pela parede com fendas. Lá no alto, pule na rampa para escorregar para uma plataforma inferior que dá acesso a uma caverna. Entre na caverna e tome cuidado com um pequeno poço d'água, pule e pendure-se do outro lado, então espere as estalactites caírem para poder prosseguir, pulando-as. Siga pelo caminho das pedras à direita, suba pela passagem superior logo à frente e então caia pela passagem da esquerda ao invés de subir pela direita. Você vai escorregar por uma rampa de gelo. Pule na água tomando cuidado com as estalactites que caem, passe pelo meio. Continue seguindo pelo caminho de pedras da direita, pule o primeiro buraco com um salto correndo, então vire-se para a esquerda e dê mais um salto correndo para alcançar o outro lado, onde você pegará um Medkit no chão. Pule para a pequena plataforma à esquerda e suba pela direita.



Aqui há dois inimigos, ao invés de enfrentar os dois à bala, suba no snowmobile e atropele-os, é morte instantânea. Desça do veículo e pegue um Medkit e munição nos corpos, pegue também o **SECRET 1** no lado oposto da caverna. Volte para o snowmobile e entre na caverna, atropelando o atirador que aparecer, desça e pegue a munição que ele deixa. Ao chegar num lugar aberto, pule pela rampa que leva para uma plataforma à direita, então siga pulando pelas rampas à esquerda, desvie-se levemente para a esquerda para evitar a pedra que bloqueia o seu caminho na entrada da caverna. Pule um buraco indo pelo lado esquerdo e prossiga pelo túnel. Quando o caminho se dividir em dois, vá pelo lado direito e desça do veículo quando você chegar numa parede com fendas. À direita há munição no chão. Suba pela parede e puxe a alavanca lá no alto para abrir um portão na fase. Volte para o veículo, atropele um carinha no caminho, desça e pegue a granada no corpo dele, então volte para a bifurcação e siga pelo caminho da esquerda. Pule um buraco e atropele mais um cara, desça e pegue o Medkit. Agora siga em frente atropelando todos que vierem, eles não deixam itens. Quando chegar em uma grande rampa, desça do veículo e vire para a esquerda, dê um salto correndo para chegar na plataforma onde está o **SECRET 2**, pegue-o e volte para o snowmobile, pulando o abismo no maior gás. Mais em frente, passe bem rápido pelas bolas de neve que caem quando você passa pela plataforma inclinada. Depois que as bolas despencarem, desça do veículo e pule na direção da plataforma inclinada; você vai escorregar, então pendure-se e desça até avistar uma caverna, solte e pendure-se para entrar nesta caverna.

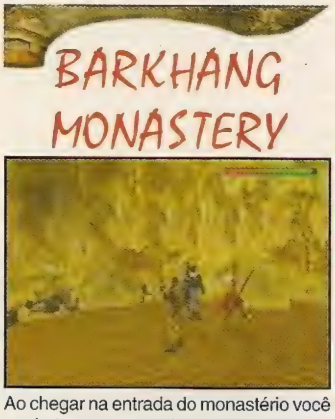


Pegue a chave no chão e caia pelo buraco no chão à direita. Quando você ver uns vidros estilhaçados, atire para quebra-los e descobrir um atirador bem resistente, mate-o. Ao chegar perto de uma alavanca, mais à frente, não vá rápido, ande devagar para evitar as estalactites que caem. Puxe a alavanca para abrir a porta à sua direita. Seguindo por ela, você sai em uma grande área aberta, vá direto para frente e caia no buraco que você encontrar. Pegue as granadas, vire-se e saia do buraco, três leopardos virão atacá-lo, mate todos com uma arma boa. Volte para o local por onde você entrou nesta área e suba pela escada ao lado da caverna. Lá no alto, siga pela caverna à sua direita para voltar ao seu snowmobile. Agora, ao invés de descer pelo abismo abaixo da rampa, siga direto. Chegando na área do lago congelado, há uma fechadura à esquerda, use a chave que você possui para fazer a tábua formar uma ponte acima. Suba pela rampa, desça do snowmobile e siga pela nova ponte. A área adiante possui risco de avalanche; no primeiro desmoronamento, dê um pulo para trás e no segundo, apenas espere. Prosseguindo, você ouvirá um grande desmoronamento, não se preocupe, pule na rampa para escorregar e então pendure-se; vá pendurado para a esquerda, suba quando chegar na plataforma reta e prossiga para a direita. Você estará de volta para a área do lago congelado, onde ocorreu o desmoronamento. Um pouco à esquerda, há uma chavé no chão, não a pegue ainda; fique de costas para ela, dê um toque para trás para ficar sobre a mesma e então saia correndo para a direita (de volta para o local por onde você entrou) pois um carinha de snowmobile virá atrás de você.

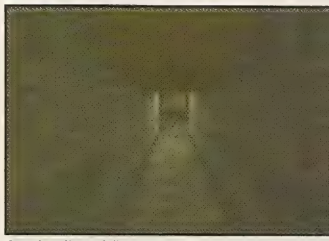
Mate-o seguramente deste local e só então volte para pegar a chave. O cara deixa um veículo preto que atira, mas você vai precisar mesmo é do seu snowmobile, então pegue o bom e velho veículo vermelho. Desta vez vá por baixo da ponte que você levantou anteriormente e, quando o caminho se dividir em dois, vá pela esquerda, seguindo pela caverna. Agora prepare-se para a grande jornada de volta até a área onde você pegou o snowmobile pela primeira vez. Quando você estiver chegando perto, mate mais dois leopardos.

Use a chave para abrir esta casa, entre e pegue as granadas, munição e Medkits no chão, então puxe a alavanca. Saia da casa e siga para a esquerda, matando todos os inimigos que vierem (eles deixam munições e Medkit). Entre pela porta que você acabou de abrir. Você logo chega a uma nova área, vá rápido para o ponto mais alto para evitar ser atropelado e atire no cara de snowmobile de lá. Pegue o novo veículo equipado com metralhadora e siga pela caverna. Você vai avistar um buraco logo em frente, volte um pouco com o veículo e suba pela rampa à esquerda; não parece, mas dá para passar por lá. Então desça do veículo e desça para o buraco pela parede com fendas. Lá embaixo você encontra o **SECRET 3**, mas algumas pedras rolam em sua direção, pule para o lado para evitá-las e só então pegue o segredo. Suba e volte para o veículo para prosseguir. Na próxima área, mate mais dois caras em snowmobiles. Desça do veículo e empurre o bloco duas vezes para abrir caminho. Volte para o snowmobile e siga pelo caminho que você abriu e mate um atirador chato. Da beira do abismo é possível matar o atirador lá embaixo à sua direita. Vá para a esquerda e pule para uma plataforma um pouco mais alta, então pegue distância e mergulhe na direção da água (dá para girar três vezes no ar, fazendo o esquema do mergulho olímpico). Submergindo, suba pelo lado esquerdo e siga em frente para passar de fase.

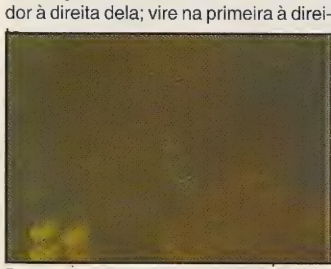
BARKHANG MONASTERY



Ao chegar na entrada do monastério você verá alguns mercenários e uns monges. Nesta fase você deverá ter um cuidado especial: jamais atire nos monges, saque a arma e espere que Lara mire em algum mercenário; apenas quando você tiver certeza que não está mirando em um monge abra fogo. Se você matar ou acertar um tiro em um monge, mesmo que ninguém veja, todos os outros monges irão atacar Lara. Pegue a munição e o Medkit no corpo dos mercenários e suba pela escada no lado oposto da entrada do monastério. Cuidado com as aves que virão atacá-lo. Quando você chegar no topo da escada, vire-se e você verá uma plataforma à sua direita, pule nela e então pule para a plataforma à esquerda. Siga em frente e pule nas pedras à direita mais em frente. Pule na rampa e você vai escorregar; pendure-se e você verá um vão na parede mais abaixo; solte-se e agarre novamente para pegar o vão; então siga pendurado para a esquerda. Entre atirando pela janela à esquerda e você estará dentro do monastério. Vire uma vez à direita e siga até o final, um mercenário virá quebrando uma janela à sua direita, mate-o e pegue a munição que ele deixa e as granadas do lado de fora. Voltando, vire à esquerda, direita e esquerda para chegar na sala da escada. Neste momento, outro inimigo estará entrando no monastério pelo mesmo local que o anterior veio. Vá matá-lo e pegue a munição e o Medkit no corpo dele, então volte para a sala da escada e suba-a. Prossiga pela direita e entre na primeira à esquerda para pegar uma chave; volte e siga pela esquerda.

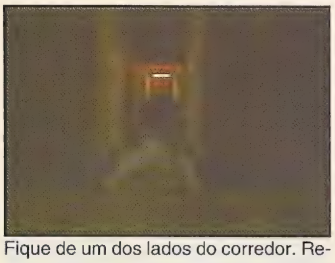


Aqui, não vá "seco" para subir pelo corredor; fique em frente e você verá a pedra rolando, saia da reta e só então prossiga. No próximo corredor você verá um Flare no chão, não o pegue, outra pedra vai descer rolando; desvie-se para trás, então pegue o Flare e siga pela esquerda. Caia na água e fique esperto com a forte correnteza que puxa você para baixo; nade beirando o lado direito para alcançar a passagem logo acima. Caia no poço escuro, a queda é bem grande, mas você cai na água e Lara não morre. O corredor agora é escuro, acenda um Flare que você vai precisar. Há portas que se abrem e fecham e que são mortíferas, chegue bem perto e espere até que elas estejam se abrindo, então passe correndo. Suba a escada no final do corredor escuro e você vai sair numa sala com um monge e uma caixa; um inimigo vai surgir pela porta da direita, mate-o, pegue o Medkit, acenda um Flare e entre na sala pela qual o inimigo veio. Pule os canos para pegar a primeira coluna que está na plataforma mais alta. Quando você pegá-la, as chamas se acenderão, faça pulos simples pelos locais onde não há chamas para evitá-las. Vá para a sala anterior e puxe a caixa duas vezes para revelar um corredor com outra caixa, puxe esta mais algumas vezes para prosseguir. Suba a escada e você vai sair no local onde a segunda pedra rolou. Volte até a sala da escada e siga para o corredor à esquerda, use a chave para abrir a porta dupla. Entre e siga direto para o primeiro corredor à direita. Pule uma lâmina e entre na sala à esquerda logo depois para obter mais uma chave, então volte. Caminhe na direção da estátua e entre no corredor à direita dela; vire na primeira à direi-



Puxe a primeira caixa para a direita, pule para o lado esquerdo dela e empurre-a

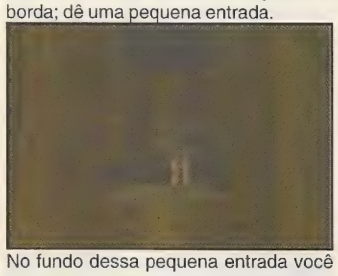
mais uma vez; então puxe a caixa ao lado uma vez, pule por cima dela e pegue a munição que você descobriu no chão. Puxe a primeira caixa que você moveu, com isso você vai alinhar as caixas; suba nas caixas e puxe a que está em cima uma vez, então dê a volta para pegar os arpões que estão onde a caixa estava. Siga por um pequeno corredor ao lado desta sala. Você verá um alçapão no chão, no meio do corredor, não pise nele direto; fique de costas, dê um toque para trás e agarre-se imediatamente para não cair; agora não desça, suba novamente e só então pule para o outro lado. Vire para a primeira à direita e primeira à esquerda, quebre a janela e você estará em uma área aberta com alguns monges. Puxe a alavanca para abrir a grande porta dupla, não entre ainda, vire-se e suba pela escada do lado oposto à direita. Subindo a seqüência de escadas, você encontrará a segunda coluna. Desça e agora sim entre pela porta dupla. Você verá alguns mercenários e monges mortos, pegue dois Medkits e munição para Shotgun no corpo dos inimigos. Note que esta passagem vai dar em um lugar pelo qual você já passou, então volte para a sala das caixas. Empurre a caixa da direita para ter acesso novamente ao corredor e siga para a direita. Quando chegar numa pequena sala no fim do corredor, dois mercenários atacarão por trás, deixe que os monges cuidem deles. Depois da pancadaria, pegue munição e granadas nos corpos dos vilões. Volte para a pequena sala, siga para o corredor à esquerda e prepare-se para um pouco de ação.



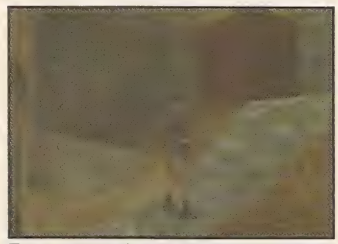
Fique de um dos lados do corredor. Repare que há uma chama logo em frente e depois dela há duas maças balançando em sentidos opostos (taí o motivo pelo qual você deve escolher seguir por um dos lados do corredor), abaixo das maças há um fosso. Fique de uma certa distância da chama, pois quando você chega perto ela apaga temporariamente; calcule o momento exato em que a maça está indo para trás, então corra para frente; a chama vai se apagar e você vai cair no fosso quando a maça estiver atrás. Agora você terá que passar por uma seqüência de armadilhas parecidas, mas ainda pior. Não saia do fosso direto, apenas pendure-se, você verá uma roda mortífera logo à sua frente; desta vez você deverá calcular o momento exato em que a roda estiver indo para o lado oposto, a maça estiver indo para trás e o tempo que Lara demora para subir na plataforma. Já no outro fosso, suba pela direita desta vez. Perceba que a roda demora mais para voltar agora, isso porque há um corredor grande que ela percorre. Siga por este corredor que a roda percorre protegendo-se nos vãos da parede. No final do corredor você ainda terá que passar por duas portas que abrem e fecham; tudo isso para obter o **SECRET 1**. Agora volte pelo corredor da roda mortal e vá para a esquerda, pegue a chave no chão e suba pelo corredor. Você vai cair em uma grande piscina, nade em direção à escada e vire à direita no final para achar uma pequena passagem, que leva ao **SECRET 2**. Saia da piscina e siga pelo corredor voltando novamente para a grande sala. Aparecerão mais dois inimigos, mate-os e pegue um Medkit e uma caixa de Flare, então vá direto para um alçapão e use a chave trapdoor key, você vai sair do outro lado de uma outra porta dupla. Siga para a direita, suba um barranco, vá até uma pequena entrada e suba uma escada. Vá para direita, mate o falcão e um cara que vai atravessar a ponte. Depois de matá-lo pegue a munição e siga em frente até encontrar um monge; em seguida vão aparecer dois falcões, derrube-os e suba uma pequena ladeira. Pegue impulso, agarre-se numa plataforma e logo depois prepare-se para pular da plataforma para uma pequena divisa que se encontra no teto da foto seguinte.

Já em cima do teto haverá uma pequena entrada, caia com cuidado e pegue uma outra coluna. Ao lado da porta tem uma alavanca; quando puxa-la, fique esperto com o cara que vem atirando feito um louco; mate-o e pegue uma caixa de munição para Shotgun. Volte até o alçapão, no caminho de volta aparecerão mais dois inimigos, mate-os. Não entre no alçapão, vá para o lado esquerdo da sala e baixe uma alavanca para abrir a imensa porta e retornar para a sala de onde veio. Mais inimigos vão aparecer, deixe por conta dos monges e apenas recolha os itens.

Retorne para o começo (lá na sala onde você matou o primeiro inimigo dentro do monastério), use a chave Strongroom Key e pegue uma outra chave. Agora vá para a sala onde tem duas rodas mortíferas. Passe para o outro lado com muito cuidado. Use a chave que você acabou de pegar, abra a porta e suba a escada. Quando estiver do lado de fora, vire à direita e vá atrás de uma parede onde você vai sair em um corredor; no fim do mesmo, você vai encontrar uma alavanca que vai apagar o fogo de um outro corredor. Vá o mais rápido que puder e pule o espaço das chamas; caso o fogo se acenda novamente pule pelos cantinhos e você não será atingido. Vire à esquerda e siga diretamente para uma escada do lado direito; pegue a munição e mate um cara, mas tome muito cuidado para não atirar nos dois monges. Pegue um Medkit, siga para uma grande pilastra entre dois alçapões, baixe a alavanca, caia em um deles, quebre a janela e pegue duas Genstones. Saia e vá para o lado esquerdo onde há uma alavanca, baixe-a e suba a escada; quando estiver voltando para o corredor, vire à esquerda e vá à esquerda novamente, você usará uma das Genstones. Uma figura parecida com um pentagrama vai se mover e abrir um caminho onde você vai puxar uma caixa e pegar mais uma coluna. Agora volte novamente para a grande sala onde se encontra a estátua gigante; do lado direito da sala há duas portas, entre na segunda porta onde existe uma escada que dá acesso à parte de cima da estátua. Já sobre a estátua, tome cuidado ao pegar impulso para pular da mão para cabeça, dirija-se para a outra mão; quando chegar a ela, aproxime-se da ponta, pule e se agarre na borda; dê uma pequena entrada.



No fundo dessa pequena entrada você vai colocar a outra Genstone e abrir uma passagem sob a estátua. Volte pela mão da estátua com muito cuidado para não cair; escorregue pela barriga e vá para a parte de trás, então pule a rampa e você vai puxar uma caixa para pegar mais uma coluna. Agora volte novamente para a grande sala onde se encontra a estátua gigante; do lado direito da sala há duas portas, entre na segunda porta onde existe uma escada que dá acesso à parte de cima da estátua. Já em cima da estátua, tome cuidado ao pegar impulso para pular da mão para cabeça, dirija-se para a outra mão, quando chegar a ela, aproxime-se da ponta, pule e se agarre na borda de uma pequena entrada. Use a outra Genstone para abrir uma entrada sob a estátua. Pule de volta para a mão, com todo cuidado para não cair, escorregue pela barriga, dirija-se para parte de trás da estátua; pule a rampa e você vai cair num lugar plano. Agora suba numa pequena abertura e pegue o **SECRET 3** e quatro munições. Depois siga para a parte de baixo da estátua, caia numa passagem e siga um corredor que vai dar do outro lado da piscina. Do lado da pilastra há uma alavanca, baixe-a e você abrirá uma passagem com uma nascente.



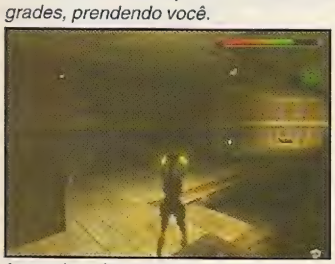
Empurre a caixa e tampe a nascente. Agora volte e entre numa abertura à esquerda (vá de costas e se agarre, depois solte-se); vá em direção à caixa, empurre-a e pegue a última coluna. Agora retorne para o lado esquerdo da estátua e coloque as colunas nos respectivos lugares. Entre na grande porta, mais a frente há um encaixe onde você deve encaixar o símbolo "Seraph", a porta da saída se abrirá.

CATACOMBS OF THE TALION

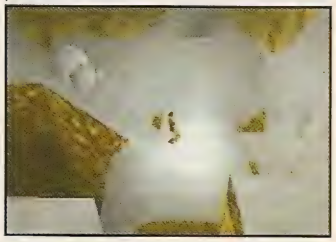
Logo de início haverá umas estalactites, portanto não siga o caminho da escada. Vá por baixo e vire à esquerda, você encontrará uma fenda que se estica até uma abertura do outro lado da rampa. Lá você vai encontrar o **SECRET 1** e uma caixa de munição. Volte por onde veio e desça por uma escada que está do lado direito, vai aparecer uma nova figura; desça o máximo que puder, levando em conta que o yeti não lhe acerte, equipe a Uzi, pule da escada e atire. Depois de mata-lo, vá até uma alavanca, baixe-a e...

...uma porta se abrirá. Agora suba e vá em direção a uma rampa que está próxima da fenda onde você pegou o Secret, use um Flare e veja como é a rampa; escorregue pelo meio e pule da ponta da rampa (tem de ser da pontinha, ou Lara não chegará ao outro lado), em seguida agarre-se na outra extremidade. Puxe a arma e mate o leopardo, siga em frente e entre na porta à direita da escada, desça com cuidado. Chegando lá embaixo, saque a arma e mate dois caras que vão sair de onde você veio, mate-os e recolha os seus itens, suba numa plataforma e da mesma para uma inclinação, onde você vai ter de subir até as bolas de neve despencarem; corra em direção à plataforma e saia da reta dessa pequena avalanche. Agora dirija-se até umas pedras do outro lado da piscina, prepara-se para matar dois leopardos. Depois de matá-los, vá para uma entrada quase imperceptível do lado esquerdo, você vai entrar num corredor e no fim do mesmo vai encontrar um Medkit numa sala. Volte e vá na direção de onde os leopardos vieram, só que você vai virar à direita e subir numa inclinação, de onde você terá que pular para uma outra plataforma. Agora, seguindo a pequena trilha, você vai chegar numa parte onde o chão cai; saia correndo e pule do segundo quadro do chão, agarre-se na escada; suba até um pouco antes do teto e dê um pulo para cair em segurança. Você vai sair no local onde estavam as bolas de neve, pule a inclinação e baixe a alavanca para abrir um engradado onde você pegará uma máscara. Desça com cuidado para não cair na piscina, pois agora ela está vazia e você vai ter de ir até o fundo; pendure-se e caia. Seu Life apenas vai aparecer indicando que você poderia perder energia. Siga o pequeno corredor escuro, com muito cuidado para não cair no fosso com estacas; fique na pontinha, pule e suba para uma grade imensa. Use a máscara e fique esperto com a avalanche. Suba um pouco e volte para o corredor; pule o buraco com estacas e espere a avalanche cair; suba novamente e vire à esquerda para escapar do próximo deslizamento.

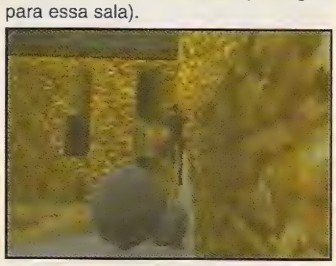
Vão aparecer leopardos à sua frente e à sua direita; assim que matá-los suba numa cavidade na parede do lado esquerdo e desça mais à frente pelo lado esquerdo. Agora vão surgir mais leopardos na sua frente; assim que matá-los, fique em cima da água congelada e mate mais dois que aparecerão do lado direito. Entre na caverna à sua frente e mate mais dois leopardos. Suba num barranco à esquerda, ascenda um Flare e caia na água onde você pegará mais uma máscara. Agora volte e você vai encontrar dois inimigos, derrube-os, pegue os itens e siga até a parte do grande portão (aquele onde você usou a primeira máscara). Siga para a direita e vire à esquerda até chegar num lugar escuro; acenda um Flare e vá até uma escada que está numa parede ao fundo; escale-a e desça numa abertura do lado direito para pegar duas munições do lança-granadas. Pendure-se e caia, há uma porta e do lado esquerdo um encaixe, onde você vai colocar a máscara. Quando abrir a porta, a sala vai estar completamente escura, mais um Flare, desça e siga para uma escada do outro lado da sala; suba e pule as plataformas até chegar em uma que tem uma alavanca para acender as chamas e iluminar a sala, além de soltar alguns Yetis que vêem secos para matar Lara; mate-os e depois puxe um bloco solto perto da escada para coloca-lo dentro de uma das entradas, de forma que apenas fique embaixo de uma grade. Vá no fundo da sala atrás das grades e abaixe uma alavanca. *Obs.: o bloco solto serve para manter as grades abertas para quando você baixar a alavanca, que no caso abriria uma porta e fecharia as grades, prendendo você.*



Antes de sair da sala, reviste as jaulas onde os Yetis estavam presos, para pegar Larges Medkits e munição da mini metralhadora e do lança-granadas. Dê um Save e tenha cuidado quando chegar à porta de saída; mais bandidos à sua espera, mate-os e recolha os itens. Depois siga para a porta que se abriu perto da grande escadaria, suba pela fenda e caminhe até o fim da primeira ponte. Fique esperto com a mini avalanche que vai rolar ponte abaixo; volte correndo e entre à direita numa plataforma. Agora que as bolas de neve passaram, prossiga no seu caminho; chegando num ponto onde você vai ter de tomar impulso, correr e pular, para se pendurar numa escada, suba e, mais à frente, haverá um buraco onde você pode dar um mergulho. Não fique muito na água, vão aparecer uns peixes nada amigáveis, chumbo neles e entre na água. Nade reto e fique com a cabeça de Lara fora d'água, explore as pedras à sua frente e você verá uma pedra e uma escada, suba na pedra e pule na escada. Subindo-a, no topo da escada, dê um pulo, você vai cair num lugar completamente escuro, use um flare e o **SECRET 2** aparecerá. Volte pela escada, mergulhe novamente na água, siga para o lugar vago à sua direita e depois vire à esquerda e nade até uma porta grande. Rente à essa porta ou, no caso, atrás de você, tem uma pedra e, mais à frente, uma escada; suba na pedra e corra em direção à escada, pule e agarre-se a ela. Subá até o auge, pule da escada e você vai cair numa viga lateral; em um dos lados existe uma alavanca, baixe-a e a porta se abrirá. Saque a arma e mate um leopardo, depois vá para uma pedra no centro da pequena sala e baixe mais uma alavanca, a porta no escadão vai se abrir. Saindo da sala pelo lado onde tem um prato imenso em chamas, preso à duas hastes, vá pela haste da direita até a ponta, pule numa plataforma inclinada. Agora você deve voltar para o lugar onde a porta se abriu.



Logo em frente há uma entrada. Vá até a borda, tome distância, corra, pule e agarre-se. Caso você caia no buraco, tente matar os leopardos o mais rápido possível; aproveite e pegue os itens no fundo da sala escura. Próximo à parede de onde você caiu há uma alavanca; baixe-a e as portas laterais se abrirão, mais um leopardo aparecerá. Suba a escada e tente novamente; no local indicado pela foto, fique de costas para a rampa da esquerda, dê um salto para trás e em seguida, assim que você tocar em um lugar plano, corra e vire à esquerda. As bolas de neve irão abrir uma passagem na parede; na sala seguinte, haverá duas placas de madeira no chão, uma na entrada e uma do lado esquerdo mais à frente. Agora a coisa vai complicar pro seu lado! Pise na placa da esquerda, e a porta na sua frente vai se abrir, agora tem uma sala cheia de espinhos. Tem mais uma porta do lado direito; aproxime-se, mas não cruze a porta. Agora fique de costas para a porta aberta, dê um passo para frente e vire para a parede do seu lado direito. Essa parede pode ser escalada, no topo da parede, virando para o lado direito, você terá o **SECRET 3** e alguns itens (tudo junto); depois que você o pegar, volte para a parte de cima da parede que você escalou. Tem uma pequena divisa do muro que você está com o muro da sala anterior (onde pararam as bolas de neve que abriram passagem para essa sala).



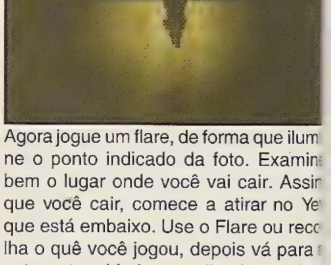
Lembra-se da primeira placa de madeira? Bem, agora volte pelo muro até bem antes da placa, desça e mire para a segunda porta que você abriu. Através da porta aberta, lá no fundo, há uma outra porta, só que fechada. Passe em cima da placa de madeira correndo em direção à porta (quando correr pule as bolas de neve que vão ficar na sua reta); pule na entrada da primeira porta e corra em seguida para a porta mais ao fundo. Caso você erre, terá de fazer tudo de novo. Caso você acerte de primeira, pule e agarre-se numa escada que vai estar do outro lado da sala (o pulo é necessário, porque a sala não tem fundo). Descendo, você achará a saída.

ICE PALACE

Logo de começo, você deve dar um tiro no sino para poder abrir a porta do lado esquerdo. Vá direto para duas placas que estão rentes a um portão, passe por cima de uma delas e Lara será arremessada para cima, agarre-se na extremidade. É um pouco ruim de se acostumar com esses saltos imensos que você terá de executar com o auxílio das molas presas às placas de madeira no chão, bem... você se acostuma. Se você conseguiu, vire-se e, do outro lado, tem uma munição para a metralhadora, ao lado há uma alavanca que vai baixar as grades dos yetis. Desça pelo lado esquerdo e prepare-se para fuzilar os yetis que vêem secos para espancar você; mate-os e vá em direção a uma entrada nas grades. Fique de costas para a entrada nas grades (por onde você veio), o segundo bloco da esquerda para a direita pode ser removido; puxando-o, ele revelará uma entrada. Agora você deve usar um Flare e estabilizar um caminho em linha reta, como mostra a foto abaixo.

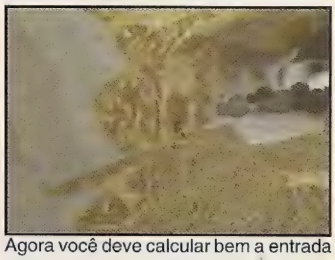
Putz! Lembra até o último filme do Indiana Jones! Voltando... pegue o **SECRET 1** e volte em linha reta. Pegue o Large Medkit e vá em direção ao fundo do corredor, onde à direita tem uma sala, tome cuidado com o Yeti que vai sair da sala em que você está indo. Depois de matá-lo, baixe uma alavanca que se encontra no lado esquerdo da pequena sala. Volte até a entrada na grade e saia; vá na direção da segunda jaula (lá no fundo, por onde os primeiros Yetis subiram). No canto da parede você avistará um Large Medkit, desça pelos degraus perto de onde você está. Próximo a esses degraus, tem mais duas placas de madeira com molas. Vá numa que está próxima a uma parede inclinada, saque a arma e passe em cima dela; quando você estiver no auge do pulo, atire no sino para abrir a grade que está de frente para as primeiras placas de madeira nas quais você pisou. Atrás da grade tem mais uma placa com mola logo na entrada, passe em cima dela de forma que você seja arremessado para o lado esquerdo, onde tem uma plataforma de grades. Lá em cima você deve atirar num outro sino que se encontra à esquerda do outro lado. Depois escorregue pela inclinação onde está subindo a grade de mais um portão que você abriu. Há mais uma placa de madeira com mola; dê um save antes de passar em cima dela.

Deixe Lara de frente para a parede com uma inclinação, passe sobre a placa de madeira, mas não force muito para frente, ou Lara vai bater a cabeça. É meio difícil, mas é o único jeito de continuar. Já na parte de cima, tem inclinações dos dois lados. Pule em um deles e se pendure; ainda pendurado vá até o fim da plataforma inclinada. Chegando ao fim suba, saque a arma, dê um pulo e atire no sino para abrir a porta do outro lado volte e quando pular da inclinação, ponha para o lado onde o lugar é plano. Suba a escada até chegar numa plataforma à esquerda e da plataforma vá para a abertura. Observe o chão e pule para a esquerda; puxe a arma e mate um Yeti que virá de uma entrada à sua frente. Depois de matá-lo, pegue uma caixa de munição sobre um bloco. Logo depois, vá para a abertura (por onde o Yeti veio), você vai chegar num corredor escuro. Vá até o fim do corredor e mate um leopardo, mais à frente virão mais leopardos. Depois de matá-los, no fundo da caverna há uma máscara; quando você pegá-la, uma porta se abre. Volte e suba pelo lado esquerdo; de um lado tem um lugar completamente escuro e do outro lado a porta que se abriu. Use um Flare e vá investigar o lado escuro, você encontrará uma abertura na parede; entre e pule a rampa, você vai encontrar do lado esquerdo o **SECRET 2**. Volte e siga para o lado onde se abriu a porta, siga um pequeno corredor. Caindo no buraco mais à frente, engatilhe a arma, mais um Yeti virá para cima de você. Agora use um Flare para clarear o ambiente, e pegue um Large Medkit no fundo à esquerda.

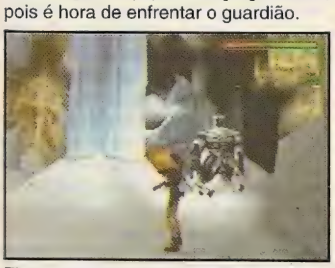


Agora jogue um flare, de forma que ilumine o ponto indicado da foto. Examine bem o lugar onde você vai cair. Assim que você cair, comece a atirar no Yeti que está embaixo. Use o Flare ou recolha o quê você jogou, depois vá para a outra extremidade e recolha duas caixas de Flares. Então siga para o lado direito até encontrar uma abertura; suba e coloque a máscara; vá ao fundo e pegue um Medkit; volte e entre numa porta à esquerda. Atravesse a ponte e vire à esquerda, você vai ficar numa plataforma

da mesma, pule para a outra e siga para uma alavanca. Baixando-a, o imenso prato incandescente vai virar e derramar um líquido quente o suficiente para derreter a camada de gelo que cobre uma entrada submersa. Pendure-se e caia, caso você queira explorar um pouco o ambiente, cuidado com os leopardos. Dentro da fenda submersa, pegue a chave, siga para uma abertura à frente e pegue a gong hamer. Equipe o lança-granadas, tome cuidado com os peixes, saia da água pelo lado direito para que não caiam as estalactites em você, atire nos Yetis e não vai sobrar nada. Vá para a abertura da esquerda, mate mais um Yeti e entre pelo lado esquerdo (vá grudado na parede) para não caírem estalactites sobre sua cabeça. Use um Flare e fique esperto, aproximando-se da parte esbranquiçada pela neve, vai sair mais um Yeti, "mate-o". Pegue as munições do lança-granadas, volte e pegue o caminho da direita. Você avistará um Medkit, pegue-o e cuidado ao subir os degraus, mate o outro Yeti que vai descer. Na parte de cima, quando entrar à direita, tome muito cuidado com as bolas de neve.

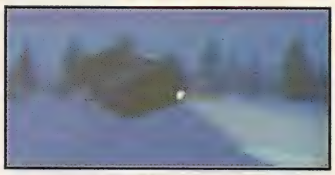


Agora você deve calcular bem a entrada antes de sair correndo. Se você já está pronto, corra até uma abertura do lado esquerdo na parte de baixo. Chegando ao buraco, fique de costas, escorregue e pendure-se. Vá até a extremidade da direita, suba e, antes de Lara escorregar, pule; não tem perigo, pois você vai cair num lugar plano. Agora tem um outro buraco, mas nesse você pode escalar a parede. Corra, pule, se pendure e vá para uma abertura na parte de cima da parede. *Obs.: não há nada no fundo do buraco.* É necessário que você esteja com o Life cheio. Dê um save, escorregue de costas, agarre-se e depois solte-se; bata no gongo (usando o gong hamer) e desça. Chegando na extremidade, desça de costas, pendure-se e caia. Vá no segundo pilar do lado esquerdo, desça pela escada e use um Flare. Desça no lado esquerdo, baixe a alavanca e suba. Do lado direito não tem nada de importante, só uma armadilha mortífera. Agora vá até o final da tela, pelo lado direito e entre num pequeno recinto, onde você encontrará o **SECRET 3** e algumas munições. Agora volte até os pilares e olhe para a porta onde estava o Secret. Vá para a esquerda, suba numa pequena inclinação e pule nas inclinações ao lado. Lá você pegará uma chave bem diferente das outras. Antes de sair da sala onde você pegou a chave, dê um Save. Agora equipe o lança-granadas, pois é hora de enfrentar o guardião.



Fique atento com as pancadas dele, dê seis tiros de granadas e corra para a caverna de onde ele saiu; mas antes disso, tente mantê-lo o mais longe possível da caverna, para você pegar os dois itens. Dê mais um tiro de granada e ele vai capotar, fazendo você ir para o próximo estágio!

TEMPLE OF XIAN



Agora Lara se encontra num curto corredor iluminado por tochas. Mais à frente, há uma estaca com um dragão de prata enroscado. Siga em frente até chegar numa pequena figura de um dragão. Caia na armadilha e você vai começar a escorregar numa imensa descida. Uma pedra vai cair atrás de você e mais à frente tem uma lâmina lateral. O ângulo de visão vai ficar mudando, fique esperto para pular a lâmina. Depois, mais descida. Quando chegar numa descida com água, você tem de estar de costas antes do fim da cachoeira; caso esteja de costas, dê um pulo, aperte ○ e faça Lara rolar no ar. Depois mantenha o botão X pressionado para fazer Lara se agarrar na borda da cachoeira, vá para a esquerda e pegue o **SECRET 1**. Agora faça um mergulho olímpico! Você vai cair numa outra queda-d'água que lhe arrastará até uma pequena lagoa. Suba na plataforma onde tem uma escada de madeira e mate os peixes. Agora vá por baixo da água e passe por uma abertura nas rochas, você vai sair de frente à uma entrada parecida com um templo. Ao se aproximar da porta vão surgir tigres das laterais da escada, mate-os e siga para a esquerda da porta; você vai encontrar uma placa de madeira com molas, passe sobre ela de forma que você seja arremessado, ponha para cima, e você vai cair sobre a parte de cima da entrada da porta. Já na parte de cima, vá para a direita e baixe a alavanca. Pendure-se em qualquer lateral e caia; mate a águia e vá em direção a umas pedras do lado direito; pegue uma caixa de munição, mergulhe e volte para a plataforma com a escada de madeira. Suba a escada, mate uma aranha e siga em frente. Você chegou numa parte com uma queda diretamente para um líquido vermelho e borbulhante. Desça pela escada até seu limite, quando Lara se pendurar, solte-se e se agarre na escada abaixo. Não tente pegar o Secret descendo até o limite dessa escada! Apenas suba, vá um pouco para a esquerda, pendure-se e siga pela rachadura lateral até a outra extremidade. Desça pela escada até não dar mais, fique pendurado, solte-se e agarre na escada logo abaixo. Tem uma rachadura lateral à sua direita que leva até o **SECRET 2**. Depois que você o pegou, volte e siga pelo caminho da esquerda até um pilar no meio do líquido vermelho. Suba as escadas e vá até uma abertura para uma sala. Cuidado para não cair no lugar errado! Assim que descer, vá para a parede à sua esquerda e escale-a. Suba até o seu limite. Segure o botão de rolar e, sem soltá-lo, pule e assim que Lara cair no telhado, faça-a se agarrar. Vá para o lado esquerdo até aparecer uma entrada que vai estar atrás de você. Pule novamente e Lara vai cair num lugar plano, cuidado para não errar ou você já era... quer dizer, ou Lara já era! Vá até a ponta da plataforma que cai, para você cair em segurança. Dê um Save. Agora você tem quer acertar de primeira, tome distância, corra e pule para a entrada; de preferência pule meio na diagonal à direita, para quando você cair na rampa da entrada, cair grudado à parede. Assim que você tocar a rampa, dê um salto e pressione para a direita para você cair entre os espinhos. Pegue a munição, suba pelas pedras, acione a alavanca e siga para a entrada ao lado. Os portões se abrirão, volte pela entrada submersa nas rochas. Quando estiver dentro, evite passar por perto das estátuas com espadas. Pegue a munição próxima a uma das estátuas e prossiga pela entrada.

Vá subindo até chegar numas inclinações e dê um Save. Agora tome distância, corra e pule para a inclinação à sua frente. Vá escorregando até chegar um pouco antes da beira, pule para a próxima e repita a operação até chegar em uma que é muito junta à outra; dê um pulo e, em seguida, pule novamente e agarre-se à borda. Deu trabalho? Você ainda não viu nada! Suba e fique um pouco à direita, tome distância, corra, pule e agarre-se à borda. Agora é problema. Fique de costas, pendure-se; assim que você se soltar e tocar em um lugar plano, role e dê um pulo. Pegue o Medkit, dê mais um pulo para chegar à alavanca; acione-a, role e volte o mais rápido que puder para uma nova abertura embaixo de onde você veio. É difícil, mas não é impossível! Siga o corredor que dá acesso a uma pequena inclinação, corra para uma abertura na parede para não ser atingido pela pedra. Tem mais uma pequena subida, cuidado com outra pedra; na parte de cima também tem mais uma. Suba pela escada e você sairá num lugar muito escuro, use um Flare. Do outro lado da sala tem uma alavanca, baixe-a e puxe a arma para matar um tigre que vai vir pela suas costas. Essa alavanca vai acionar uma lanterna esquisita, dê um save e vamos em frente... Use um Flare para auxiliar um pouco. Pule na escada e desça até um pouco antes da lâmina; assim que ela encostar a parede na qual você está, solte-se e, um pouco depois da lâmina, agarre-se à escada novamente. Repita o mesmo lance com a lâmina seguinte. Agora cuidado com as rodas, passe em direção a uma abertura no fundo à esquerda; você se encontra sobre a sala das estátuas. Mate as duas águias. À sua esquerda tem um switch e à direita uma porta. Acione o switch e saia pulando pelas vigas, pois a porta não fica aberta por muito tempo. Dê um save porque o pior ainda está por vir. Bem, temos à frente uma pequena ponte com um monte de bolas cheias de espinhos e por baixo um amontoado de lava. Veja até que distância você pode chegar nas bolas de espinhos, passe por elas e mais à frente (quando estiver em segurança) dê mais um save. Agora aperte o switch da direita, dê um pulo lateral para a esquerda e acione o outro switch, então siga para a entrada que está entre estes dois switches. Agora você não pode errar! Saia correndo em linha reta, não se assuste com a pedra. Quando chegar no final da ponte, dê um salto e agarre-se na plataforma. O perigo começou agora! Pegue a máscara e dirija-se para uma plataforma à esquerda, tome distância, corra e pule. Pode ocorrer de você bater numa pequena parte da estátua do dragão. Agora vá subindo, dentro do pequeno corredor escuro, use um Flare e mate as aranhas para só então poder baixar a alavanca. Vá pelo lado esquerdo, pegue uma caixa de Flares e pule na diagonal em direção à cabeça do dragão. Você pode prender um pouco no chifre da estátua; ande em direção à cabeça do bicho (entre os chifres) e você vai parar na plataforma onde pegou a máscara. Vire para a diagonal à esquerda, você vai ver um pilar. Tome distância, corra e pule; da plataforma, pule para uma outra plataforma (que é bem mais baixa) que se encontra mais à frente; tome distância, corra e pule. Dê um save. Fique no meio do piso e pule normalmente na placa com mola pressionando para cima. Assim que você tocar o chão segure o X e dê dois toques para trás fazendo com que Lara se pendure. Depois pule para as plataformas na diagonal à esquerda. Na primeira que você pula vai rolar uma pedra; segure X e dê um toque para trás. Continue até chegar numa plataforma junto à parede. Dê mais um save. Agora fique de costas para a descida, dê um salto para trás e, quando cair na outra placa que se encontra no fim da descida, mantenha o direcional para cima.

Você vai cair numa plataforma; vire à esquerda e o **SECRET 3** estará à vista. Tome distância, corra e pule, não deixe de agarrar a borda ou você vai dessa para a pior! Agora vire à sua direita e pule de novo para a plataforma inicial. Pule as plataformas todas de novo e siga para as plataformas na diagonal acima. Mate a águia e siga para uma entrada no canto superior esquerdo. Ao chegar na pequena sala, vá para uma pedra no fundo à direita e empurre-a. Uma outra sala, só que mais escura; baixe a alavanca e caia na portinhola. Não fique preocupado com a pedra, ela só vai sair rolando quando você estiver um pouco distante. Corra, dê um pulo e vire à esquerda. Você voltou para a parte de cima da sala das estátuas; mate os tigres, pendure-se e caia. Ao lado da porta de entrada tem um encaixe, onde

você vai colocar a máscara. A porta ao lado vai se abrir. Muito cuidado com uma roda no corredor, vá entrando nos espaços com cuidado para não ser atingido pela roda. Depois de passar pela roda, há uma descida no final do corredor. Bem, você vai ter de ser rápido! Ao descer, vá direto numa alavanca do lado direito da queda d'água, vire-se e abaixe mais uma que se encontra depois de um esqueleto; volte e baixe uma terceira alavanca que está junto a um outro esqueleto com um Medkit. Depois de acionar as três alavancas, pegue o Medkit e vá na direção da nova abertura do lado esquerdo da queda d'água. Se quiser, olhe para cima e você vai notar o motivo da pressa! Mais água. Suba na plataforma, tome distância, corra, pule e agarre-se na outra plataforma. Subindo, você vai ver uma pequena represa, mergulhe e vá em direção a uma alavanca no lado direito e ao fundo da sala. Mate o peixe e suba para uma abertura na parte de cima à esquerda. Pegue a munição que está junto com um Large Medkit, volte para a água e siga para uma abertura à esquerda. Siga até o fundo do corredor submerso, mas não baixe a primeira alavanca que ver. Entre na abertura da direita e baixe a alavanca que está rente à porta; aperte ○ para fazer com que Lara vire mais rápido. Entrando na nova localidade tem mais uma alavanca, baixe-a e aperte ○ novamente. Caso você esteja com a barra de oxigênio ainda cheia, pode arriscar pegar o Medkit no fundo do corredor, ou volte depois de tomar um ar. Voltando para o perigo... Puxe a alavanca perto da porta de madeira (aquela que não foi recomendada), puxe-a e a correnteza vai lhe puxar. Tome um ar e vá para uma porta junto à alavanca que inundou tudo. Você vai entrar num corredor no qual vai encontrar uma outra alavanca, baixe-a e volte. Puxe a alavanca que inunda tudo e suba para uma nova entrada acima e na mesma direção da alavanca que você acabou de puxar. Na entrada, você vai encontrar uma outra sala com água. Numa caveira abaixo, você pega duas caixas de munição. Agora vá para a entrada da direita. Tem um paredão de espinhos; corra para a esquerda até uma alavanca, puxe-a e siga para uma abertura no canto esquerdo da sala, antes de ser esmagado pela parede. Você vai cair num corredor inundado que tem uma correnteza muito forte. No fim do corredor tem uma chave e um Medkit, pegue-os e siga para a saída à direita. Você vai sair na frente de onde tudo começou. Vá para a plataforma com a escada de madeira (que está perto da queda d'água). Use a chave que você acabou de pegar e a grade ao lado vai se abrir. Salve seu progresso e mergulhe com a arpoon gun equipada. Use um Flare e vá até uma viga com uma cara desenhada. Do lado esquerdo uma porta vai se abrir, mate um peixe que vai aparecer. Na viga do meio tem uma alavanca; baixe-a, a porta por onde você entrou vai se fechar e uma do lado esquerdo vai se abrir. Siga em linha reta e suba. Mate mais um peixe e vá para uma entrada com uma cara desenhada, dê um save antes de se aprofundar na escuridão! Use um Flare e fique esperto com umas aranhas. Mais à frente tem umas aranhas gigantes, você entrou no território delas. Use um armamento pesado (o lança-granadas ou a M16) para acabar com elas. Reviste bem o lugar! Depois de matar as "pequenas aranhas" vá para umas vigas no fundo à direita; suba, tome distância e pule para a mais alta. Agora chegue na ponta da viga onde você se encontra e pule para a plataforma e da mesma, pule par as outras. Cuidado com uma aranha que pula em você. Não fique de boca aberta com o tamanho do ninho! Concentre-se na viga embaixo do ninho onde você vai ter de pular. Tome distância, corra e pule. Repita a mesma coisa com a próxima e não esqueça de se agarrar. Agora pule para a saída no alto da tela, que vai levá-lo até a pedra localizada no meio da água. Pegue distância, corra, pule e pendure-se; no topo você vai encontrar uma chave, pegue e mergulhe de volta. Vá até onde você matou os primeiros tigres. Se você não notou, tem uma porta do lado direito, assim que você sai da água. Use a chave e, quando entrar, suba pelas partes da ladeira que Lara pode subir. Na segunda plataforma que você for pular, fique esperto com a pedra; segure X e dê um toque para trás, fazendo com que Lara fique pendurada e a pedra passe por cima sem atingir você. Assim que você subir a terceira e última plataforma, vire à esquerda para que a pedra que vem não lhe atinja. Vá ao fundo da sala de onde a pedra veio; pegue a munição e siga para uma entrada à direita. A entrada vai dar acesso a uma ponte; mate a águia e dois tigres e suba numa viga com a superfície inclinada, em seguida pule. Pule para a outra e suba a da esquerda. Chegando na pequena sala com uma roda, vá para o fundo da tela; fique de costas e assim que a roda estiver se distanciando, dê um pulo para trás e um outro em seguida. Tem uma entrada de um lado e um buraco do outro. Caso queira pegar uma munição de metralhadora, vá pelo buraco; desça até onde der, solte e agarre-se na plataforma de baixo. Pegue a munição e caia num buraco mais à frente. Faça tudo de novo, até chegar à parte depois da roda. Continuando... Siga para a entrada e você verá uma roda parada, não se assuste! Pegue o Large Medkit e a munição. Atravesse a ponte o mais rápido que puder. Mate a águia, acione o pequeno switch e fique esperto com a roda. Pule na diagonal em direção à ponte assim que a roda estiver vindo ou acompanhe-a. Volte até a plataforma antes da roda que você teve de dar dois pulos de costas (seguidos). Dê mais um Save. Agora é preciso um pouco de paciência. Volte até a plataforma mostrada na foto abaixo (para ser mais exato, a plataforma que Lara está olhando), e pule nas plataformas que estão numa subida.

Ao total são quatro plataformas que vão lhe dar impulso até chegar numa plataforma mais alta, na qual você vai ter der se agarrar. Agora mate a águia, pule e pendure-se na entrada à sua direita. Você vai chegar numa sala onde a seu redor está cheio do líquido vermelho e borbulhante. Siga para uma plataforma à frente onde se encontra uma fechadura, pule para a sala escura e atravesse-a o mais rápido possível em direção a uma plataforma com uma escada. Suba a escada até encontrar uma outra, mas não suba. Saia da escada e use um Flare. Você está na parte de cima da sala escura. Vá até uma entrada contra a parede, corra para uma outra escada e suba. Você está num outro lugar escuro! Vire à direita e siga o corredor até encontrar uma alavanca. Baixando-a, volte, entre na primeira porta à direita e você vai se deparar com uma estátua imensa de um dragão. Agora corra, pule e agarre-se na plataforma que se encontra do lado esquerdo da porta onde você está; pule normalmente para a do lado direito, dê mais um pulo e agarre-se novamente no pilar, onde você vai pegar uma chave. Dê mais um save! Volte de costas pelo pescoço da estátua e segure X, no final dele você vai ficar pendurado; suba e dê um salto para cair em segurança. Agora você deve fazer um cálculo exato entre a porta e um pedaço da parede; tome distância, corra e pule. Depois, vá para a plataforma à frente e use a chave que você pegou.

Você acaba de abrir um alçapão. No pilar rodeado pelo líquido vermelho também desce uma grade na qual você vai ter de pular; da mesma, pule para a plataforma com a escada. Subindo-a, você vai descer numa plataforma, dela pule para uma escada. No topo, mais à frente tem duas entradas, entre na da esquerda. É uma outra sala com outro dragão. Corra, pule e agarre-se na plataforma ao lado e pule normalmente para a seguinte. Agora há uma rampa à direita; corra, pule e quando tocar nela, dê mais um pulo para cair no pescoço da estátua. Dê mais um Save e suba a escada no pilar. Mais acima você vai encontrar uma lâmina, calcule bem e pule da escada para uma rampa atrás de você; quando estiver escorregando, pule para a escada. Tem mais uma lâmina acima e mais uma escada atrás de você, suba o máximo que puder (não tão junto à lâmina). Você agora tem de pular, virar e se agarrar na escada logo atrás! Suba e você acaba de concluir a fase! BABINHA!

FLOATING ISLAND

Depois da cerimônia que Marco Bart realiza e se mata com a adaga, Lara assusta. O corpo é carregado pelos c pangas, e é levado para algum lug Visualmente, de começo, não se te nada a fazer. Vamos procurar! Vá até ponta da pequena ilha verde onde vo está, vire para a direita e equipe a metr lhadora. Uma forma esquisita vai vir v ando de uma pequena ilha. Derrube-a desça pelo lado esquerdo onde você v pegar um Medkit. Desça para uma p quena inclinação e da inclinação pa terra firme onde tem uma estátua. V para a parede do outro lado que tambe tem uma pequena inclinação e engatil a arma. A estátua que você viu acab de ganhar vida, mate-a antes dela com çar a atacar! Volte para a inclinação p onde você desceu, vire um pouco para esquerda. Você notou que tem uma inc nação e mais adiante um lugar plano.

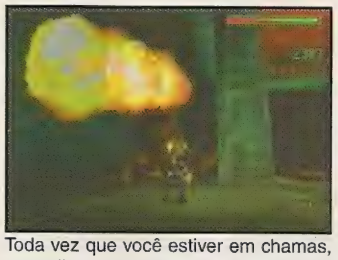
Do ponto da foto, pule na diagonal e voc vai cair no lugar plano. Agora numa pe quena ilha tem um objeto amarelo. Corr pule e agarre-se na beirada. Pegue objeto e pule de volta para o lugar plan De lá, pule na diagonal para a direita e direção à inclinação para você cair n lugar da estátua que você destruiu. Sub novamente para o lugar onde você de truiu o primeiro inimigo, vá para a ponta pule na direção da plataforma inclinad para a esquerda. Assim que escorrega pule para uma outra à frente e da mes ma, pule e agarre-se na entrada. Suba e mais a frente, você vai encontrar um alavanca; baixe-a e entre no corredor c grades até uma rampa. Dê um save, pux a arma e escorregue pela inclinaçã Chegando um pouco antes da ponta, pu e mate mais uma estátua que ganha vid Por trás da estátua do lado direito, pu para um lugar plano nas rochas. Agor vire de costas para inclinação, pule e quase em seguida, pule novamente e aga re-se na borda do telhado. Pegue o **SE CRET 1** e desça do telhado. Vá um pouc para longe das estátuas, destrua mai uma delas que vai adquirir vida. De prefe rência, dirija-se para uma pequena ilha veja para onde a estátua está de frente você encontrará o pedaço de terra flutu ante. Depois volte e suba no alçapão pc baixo do telhado e pegue os itens e prin cipalmente o objeto amarelo (que é um moeda gigante); a terceira estátua va ganhar vida também, destrua-a! Fique n lugar da última estátua e vire à direita Pendure-se, solte-se e agarre na parte de baixo. Nesse lugar, atrás de uma pe dra, tem uma alavanca que vai abrir um grade mais à frente. Corra e pule para

outra ilha, não esquecendo de se agarrar. Siga para a parte com uma inclinação, pule-a e, mais à frente, corra, pule e agarre-se. Suba e repita a mesma coisa nas partes a seguir. Agora, ao invés de pular para a ilha com a porta , volte pela parte de cima da trilha verde; há duas estátuas que vão acordar, destrua-as e, aí sim, vá para a porta. Pegue as munições e use as moedas que você pegou. Primeiro vá para o lado esquerdo da ponte, espere o guardião subir e mande bala. Depois vá para o lado direito e pegue as duas caixas de Flares. Dirija-se para baixo da árvore junto às pedras e use um Flare. Uma passagem se revelará. Entre nela, pegue o **SECRET 2** e volte. Dê mais um Save e siga para uma rampa com uma pedra. Fique de costas para a pedra e dê um salto para trás, você vai escorregar e a pedra virá atrás de você. Quando Lara parar de escorregar, dê um toque para trás, depois pule para trás e em seguida pule para frente. Depois de pular as pedras, volte para o ponto de onde veio a segunda pedra, abaixo terá mais uma pedra. Caia de frente para essa pedra e segure X. Lá embaixo, investigue a região; um guardião vai descer. Após destruí-lo, embaixo do ponto do guardião tem um Medkit. Vá para uma entrada do lado esquerdo e suba na viga. Saindo no telhado, pule para uma abertura nas rochas e volte para a segunda rampa de onde a segunda pedra rolou. Observe uma plataforma do lado direito com uma corda esticada. Corra, pule e agarre-se na plataforma. Desça pela corda e, quando estiver sobre a ponte, solte-se. Na ponte, equipe o lança-granadas e vá para a porta. Uma das três estátuas vai despertar. Destrua-a e baixe a alavanca; as duas estátuas que restaram vão acordar. Depois de destruí-las, vá para uma abertura perto da entrada e pendure-se na corda que vai levar você para uma parede na qual você vai escalar. Subindo-a, pendure-se na borda do lado de fora da pequena gruta. Caia e volte até a plataforma com a corda por onde você desceu na ponte; só que agora você não vai se soltar da corda. Você vai para num corredor esverdeado. Dê um Save e vá para a borda atrás de você. Pule na diagonal à direita; tem um bloco solto no meio da sala rodeada de fogo. Empurre a pedra para um ponto no qual você possa subir para a plataforma acima. Cuidado com os guardiões que virão das chamas. Na plataforma que você subiu tem uma alavanca, acione-a e volte para a parte de baixo. Vá para uma fenda no meio da sala. Você terá que descer pela parte de onde estão saindo tiros da parede. Pule para a plataforma que leva direto para uma abertura na parede, na qual tem uma alavanca. Depois que baixar a alavanca, vá para a plataforma de cima (onde você subiu com o auxílio do bloco). Depois suba num pequeno muro onde você vai pegar duas caixas de munições. Do mesmo ponto, vire-se para a parede de fogo e você verá a abertura rodeada pelas chamas. Mire bem na abertura! Corra e dê um mergulho. Legal e forçado! Bem, agora pegue uma munição e baixe a alavanca na sala abaixo do fogo. Volte por uma pequena abertura do lado esquerdo que vai levá-lo a uma sala submersa. Vá para a parte de cima da abertura onde você vai acionar mais uma alavanca que fará parar as lâminas do corredor. Depois de atravessar o corredor, você sairá no lugar por onde pulou para a sala que tem a pedra. Pule lá novamente e empurre a pedra para perto da entrada de onde você saiu. Se você não está acostumado a pular na diagonal, é aconselhável dar um Save! Suba na pedra e dê um pulo na diagonal, pressionando para a esquerda e não esquecendo de segurar o X. Nesse corredor de cima, vá para o fundo até a borda. Use um Flare, corra, pule, pendure-se na fenda e vá para a direita. Suba e baixe a alavanca. Salve seu progresso novamente. Mire na diagonal em relação ao lado que você veio, caso erre... é morte na certa. Se conseguiu, você acaba de abrir um portão! Tem um fosso no centro. Encha o Life e faça Lara escorregar de costas, não esqueça de manter X pressionado. Uma grade cerca o lugar em que você está, assim que abri-la, virão um monte de caras que não param de atirar facas. *Obs.: não saia ainda da parte de dentro da grade.* Depois de aniquilar os caras, saia da área da grade e três estátuas virão atacar você. Suba na pedra da alavanca e você não terá problemas em acabar com elas! Ainda não acabou! Aproxime-se de uma outra estátua à esquerda e detone-a do mesmo jeito das outras. Recolha os itens dos caras que você matou, baixe as duas alavancas que estão entre dois paredões de cada lado da sala e siga para a saída. Cuidado com um cara que está escondido lá. Mate-o e dê uma geral nele. Na escadaria, use um Flare e pegue munição para o lança-granadas. No fim da escada tem uma alavanca, assim que acioná-la, volte correndo para onde você matou as estátuas anteriores. Mate as duas que vieram atrás de você. Volte para a escada e você sairá na sala do fosso (por onde você foi parar lá embaixo). A porta do lado direito está aberta. Um Save é aconselhável! Escale a parede (não até o topo), pule com o ○ pressionado, fazendo com que Lara pule e vire-se para poder agarrar na parede de trás. Escalando a nova parede, suba e vá para a direita. Pare na parte vermelha da parede e repita o mesmo que você fez na parede abaixo. Mais uma parede... faça a mesma coisa das outras paredes (Mantenha pressionado o ○, pule e agarre-se na parede). Chegando ao topo, suba e, assim que Lara escorregar, pule, vire-se no ar e agarre-se na borda da inclinação. Ainda pendurado, chegue perto da borda onde você terá que ir. Suba e, assim que Lara escorregar, salte e depois ponha para o lado do chão.

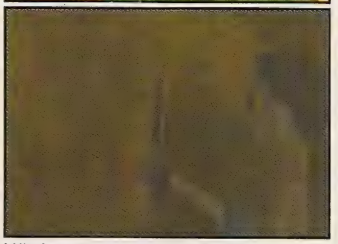
Mate o cara e pegue a munição. Mais à frente, puxe a pedra e fique onde ela estava. Dê mais um Save. Pule no chão perto da parede de fogo. Vá até chegar numa plataforma. De lá, observe um pequeno vão nas rochas do outro lado. Pule lá. Do vão, pule para uma abertura abaixo da plataforma. Use um Flare e entre na caverna. Do lado direito no fim da caverna, você encontrará o **SECRET 3**, o último do game. Volte para o começo da caverna. Da entrada da caverna, corra, pule e agarre-se na pedra com a superfície íngreme que está na frente da entrada (só que do outro lado). Suba e, antes de Lara escorregar, dê um pulo. De volta à plataforma, pule para a entrada e, finalmente você enfrentará o dragão! Isto é, se você seguiu a estratégia do começo ao fim, pegando todos os secrets!

THE DRAGON'S LAIR

Na pequena sala onde você se encontra, se tiver muita munição equipe o lança-granadas ou a metralhadora. Assim que você sair, a estátua que está na sua frente ganhará vida e portanto... chumbo nela! Depois de detonar com ela, vá para o local onde ela estava e acione a alavanca. A estátua que está na frente da salinha de onde você veio, se levantará e vai partir para cima de você. Acabando com ela, do lado esquerdo (por fora) de onde ela estava, tem uma outra alavanca, baixe-a e prepare-se para acabar com dois guardiões que despertam. Depois de acabar com eles, entre numa nova passagem que o levará até uma sala escura. Essa sala está repleta de capangas de Marco Bartoli. Acabando com eles, recolha os itens que eles deixam. Um deles vai deixar cair uma daquelas moedas douradas, que vai servir para abrir o portão. Dê um Save e equipe a metralhadora que é rápida e letal. Quando descer a inclinação, não tem mais volta. Marco Bartoli vira um dragão! Lembre-se que ele enfiou a adaga no peito, lá no começo da fase Temple of Xian. Duas recomendações: Seja habilidoso e estratégico.



Toda vez que você estiver em chamas, mergulhe nos buracos, aproveite e pegue Medkits e munição para a metralhadora. Assim que você derrubá-lo, corra para a barriga e arranque a adaga do monstro (botão que faz Lara pegar os objetos, ou seja, X).



Não largue o controle!!! Não acabou ainda! Tudo vai começar a desmoronar, então, não fique parado e corra em direção à saída que vai se abrir. Depois rola um cena a la Indiana Jones.

Vai tudo pelos ares! Inclusive Lara.

Depois de tudo, Lara vai para casa, e lá também não tem sossego.

LARA'S HOME

Lara fica olhando a adaga e, de repente, o alarme de sua casa toca indicando que há intrusos na sua residência. Vá o mais rápido que puder para a porta do outro lado da cama. Não fique de boca aberta com a roupa da mina! Rápido. Abra a porta e pegue em primeiro lugar a shot gun e as munições. Mate os caras que estão no quarto e não esqueça do doberman! Pegue tudo e saia com cuidado, há bandidos por toda parte.

Saindo da casa, mate todos que você puder e tome muito cuidado para não perder muito Life. Se você quiser acabar o game, procure e mate um cara que anda com duas armas.

Caso você ache simples demais, dê uma volta ao redor da casa e aniquile todo mundo! Reviste o jardim da casa da Lara, você pode achar itens. E também não esqueça de revistar os caras que você matou. Quando acabar tudo, Lara vai tomar um merecido banho. Mas não se empolgue, a gata não gosta de bisbilhoteiros. É, fica pra próxima (quem sabe em Tomb Raider 3?).

Navegar COM COMPETÊNCIA é preciso

o NODE 1 tem tudo que um provedor competente de Internet precisa ter:

- facilidade de acesso
- suporte ao usuário feito por quem entende
- sistema lógico de tarifação: você só paga o que usa
- grande quantidade de serviços

VENHA NOS VISITAR

Estes são nossos endereços:

http://www.node1.com.br

e-mail: suporte@node1.com.br

Fone: (011) 5561-6776

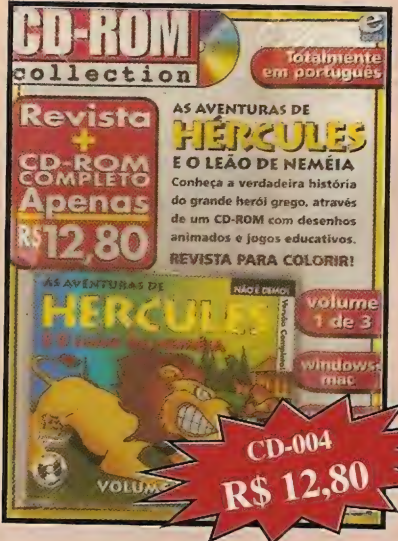
Será um grande prazer recebê-lo.

TÍTULOS INCRÍVEIS EM CD-ROM PARA VOCÊ COLECIONAR!

CD-001
R$ 12,80

CD-002
R$ 12,80

CD-003
R$ 12,80



CD-004
R$ 12,80

CD-005
R$ 12,80

CD-006
R$ 12,80

Peça já sem sair de casa!

É SÓ PREENCHER O CUPOM AO LADO!

Revista + CD só R$ 12,80

PEENCHA ESTE CUPOM E ENVIE JUNTAMENTE COM CHEQUE NOMINAL OU VALE POSTAL PARA: EDITORA ESCALA LTDA. - CX POSTAL 20010 - CEP: 02597-970 - SÃO PAULO - SP. VOCÊ RECEBERÁ EM SUA CASA SEM NENHUMA OUTRA DESPESA. NÃO É NECESSÁRIO RECORTAR SUA REVISTA. BASTA TIRAR XEROX OU COPIAR ESTE CUPOM.

NOME_____

ENDEREÇO_____

_____ CEP_____

CIDADE_____ ESTADO_____

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

CD-001( ) CD-004( )
CD-002( ) CD-005( )
CD-003( ) CD-006( )

PREÇO UNITÁRIO REVISTA + CD=R$ 12,80

FRONT MISSION 2

E que abram-se as cortinas...

Como vai aluno? Já se recuperou dos golpes da KeenEdge? Seu Zenith X já está abastecido? Muito bom, então vamos lá. Dando continuidade à nossa "aula" (um termo um tanto monótono, sim, mas cremos ser o mais correto para classificar esta série de matérias... Achamos) aqui estão as últimas explicações sobre itens, Skills, computadores e suas configurações, além das tão esperadas listas de Skills e suas devidas subdivisões e explicações. Para completar, damos também algumas das mais importantes passwords da rede mundial de informações deste que é um dos primores dos games de estratégia, juntamente com Shining Force 3 (confira a matéria nesta mesma edição). Sem mais demora, comecemos.

E, Finalmente, As Tabelas!

Aqui vai uma pequena explicação sobre as tabelas de Skill. No topo da lista, estará o nome de uma das sete subdivisões da Skill, ou seja, Power, Speed, etc. Seguindo isso, seu nome em japonês, para identificar a mesma na tela de Status (no canto superior direito da janela azul explicativa da Skill). A cor ao fundo deste, indica a cor da "moedinha" / "quadradinho" que aparecerá na rodada de combate acompanhada pelo nome da Skill. Qualquer dúvida sobre algum termo técnico, consulte a edição anterior. Agora as divisões da tabela:

NOME EM INGLÊS (NEI): Como o próprio nome diz, mostra o nome da Skill em caracteres do alfabeto romano (o nosso);

NOME EM JAPONÊS (NEJ): O nome em japonês da Skill, mostrada na janela explicativa. Apesar de um tanto desnecessária, algumas vezes você terá apenas esta forma para se guiar;

ALVOS: Presentes somente nas Computer Skills. Indica a quem eles afetam no território;

LV 1/ LV 2: Possuído somente pelas Computer Skills, logo que seu efeito, diferente das demais Skills, sofre alterações de nível para nível;

DESCRIÇÃO: Um breve comentário sobre o funcionamento e demais benefícios da técnica;

OBSERVAÇÕES (OBS.): Restrições de cada Skill, como somente acionada com certas armas, etc;

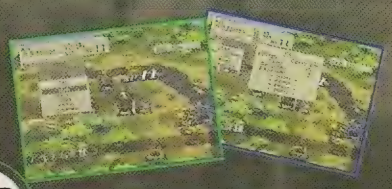
Agora a tabela de itens.

NOME: O nome do item;

FUNÇÃO: Para quê o item foi criado (meio óbvio, mas é sempre bom dizer);

Speed (スピード)

N.E.I.	N.E.J.	DESCRIÇÃO	OBS.
Counter Blow	カウンターブロー	Interrompe o ataque inimigo, contra-atacando com socos em 50% (Lv1) e 100% (Lv2) das vezes	Acionável somente com armas de Fight, exceto RODs
Counter Shot	カウンターショット	Interrompe o ataque ininigo, contra-atacando com tiros em 50% (Lv1) e 100% (Lv2) das vezes	Acionávelsomente na categoria Short
Double Punch	ダブルパンチ	Ataca duas vezes com o mesmo braço	Acionável somente com armas de Fight, exceto RODs
Feint	フェイント	A probabilidade de que uma segunda ou terceira Skill de Speed seja acionada aumenta	Acionável nas três categorias de ataque
Full Bullet (S)	フルブレット (S)	Usa toda a munição durnte um ataque, cessando somente quando o oponente estiver destruído ou suas balas acabarem	Acionável somente na categoria Short, sendo muito rara
Full Bullet (L)	フルブレット (L)	Usa toda a munição durante um ataque até que o oponente esteja destruído ou suas balas acabem	Acionável somente na categoria Long, sendo mais rara ainda
Hit&Away	ヒット&アウエイ	Caso você seja o primeiro a atacar, você executará suas ações e ignorará a resposta inimiga, fugindo antes que esta se dê	Acionável somente na categoria Short
Lethal Shot	リーサルショット	Um tiro destrói a parte atingida	Acionável somente em Short (Rifles apenas) e Long (qualquer uma). Seu efeito é cumulativo com outras Skills (se ela for acionada, a partir daí todas as que venham a ser acionadas serão Skill+Lethal Shot)
Speed	スピード	Adiciona um tiro a mais ao seu ataque	Acionável apenas na categoria Short, exceto rifles. A bala extra gasta não é removida de seu contador de BT
Switch	スイッチ	Após usar a arma escolhida, a arma da outra mão será usada, quase como a Double Punch, mas trocando as mãos (primeiro com a mão esquerda, depois com a direita, por exemplo)	Acionável somente na categoria Short. Ela deixa de funcionar caso a arma da outra mão esteja sem munição



Power (パワー)			
N.E.I.	N.E.J.	DESCRIÇÃO	OBS.
Best Position	ベスト ポジション	Suas esquivas são feitas como se você tivesse +2 AP (aumentando suas chances) e seu Hit Rate também aumenta	Acionável nas três categorias de ataque
Charge	チャージ	Soma-se o poder de EG do Wanzer com parte do HP do braço para causar tal quantidade de dano no oponente	Acionável somente com armas de Fight, exceto RODs. Essa "parte" do HP é removida do braço em questão
Critical	クリティカル	O poder de ataque se eleva	Acionável nas três categorias de ataque
Disarm Armor	ディサーム アーマー	Reduz a DEF do oponente à metade e, em níveis mais altos, a 0	Acionável nas três categorias de ataque
Final Break	ファイナル ブレイク	Um ataque super poderoso que causa entre 350 a 500 pontos de dano	Acionável somente com armas de Fight, exceto RODs. Seu braço é destruído
Lucky	ラッキー	O Hit Rate se eleva (não visivelmente), o poder de ataque do piloto sobe e o do oponente diminui	Acionável nas três categorias de ataque
LV Damage	レベル タメージ	O dano é igual ao seu nível X10	Acionável somente com armas de Fight, exceto RODs
Shield Rush	シールド ラッシュ	Soma-se HP do corpo mais o EG do Wanzer e causa dano elevado com o mesmo tipo de dano do DEF TYPE pertencente ao body (ex:corpo com DEF TYPE ANTI-FIRE causará dano por FIRE, mesmo que o ataque seja de Shocking).	Acionável somente com armas de Fight, exceto RODs. A parte somada ao dano é removido do corpo
Side Attack	サイド アタック	A DEF do oponente cai e seu ATT se eleva	Acionável somente nas categorias Short e Long
Target	ターゲット	O ATT e o Hit Rate se elevam	Acionável apenas em Short e Long

Os Itens

Os Itens, como em todo bom jogo de RPG ou estratégia que se preze, servem para auxiliar o grupo no decorrer das batalhas. Contudo, dos existentes aqui, apenas um é causador (indireto) de dano, dois alteram os elementos nas batalhas e os demais são de recarga, tanto de HP quanto de BT (Bullets). Pode parecer uma vantagem, mas para aqueles que maquinavam estratégias mirabolantes envolvendo itens de dano direto ou algo semelhante, foram deveras prejudicados.

Cada um possui o seu próprio peso, que se soma ao W / P do Wanzer e pode alterar o MOB e o MV. Contudo, estes apenas podem ser carregados caso haja uma Backpack ItemPak equipada. Sim, concordamos que elas são pesadas, não auxiliam em nada no EG e normalmente não são esteticamente bonitas (você se preocupa com isso?). Mas, por outro lado, elas são baratas e, principalmente, são a única forma de se carregar itens. Em Front Mission (saudades...) havia a vantagem dos itens serem armazenados no próprio corpo do Wanzer e não possuírem peso. Mas, fazer o quê?

Veja a tabela de Itens para maiores informações sobre os mesmos.

As Skills

Skills são técnicas que auxiliam no decorrer das batalhas, garantindo ao piloto uma maior chance de sobrevivência. Estas estão divididas em quatro sub-classes que são adquiridas à medida que seus níveis se elevam, sendo estas possuídas por todos os seus personagens. São elas: Power, Speed, Field e Special, sendo a quantidade de cada uma listada na tabela Skill nas fichas dos pilotos ("...Dos pilotos...", na edição passada).

As Skills de Power, como o próprio nome diz, influenciam no poder, na capacidade de causar dano em batalha, não alterando, claro, a quantidade de golpes dados. As de Speed fazem justamente isso. Elas elevam a velocidade com que ele causa dano, impedindo a ação inimiga ou mesmo aumentando a quantidade de disparos dados. As de Field influenciam tanto no GEO (visível no canto onde seus Status se encontram, na batalha) quanto no campo de batalha durante a rodada de combate. Geralmente são as mais desprezadas, mas possuem um grande potencial estratégico. E por último, mas não menos importantes (mas mais raras), as de Special, que geram variados efeitos em vários atributos do Wanzer.

Cada uma dessas classes possui Skills correspondentes a cada uma das três categorias de ataque (a última edição pode fornecer maiores informações sobre estas últimas), ou seja, apesar de todos possuírem o potencial para ganhá-las, é necessário a especialização em certa categoria. Complicado? Formulemos um exemplo: Sayuri possui especialização em Short, enquanto seu novo aliado, Maylan, é mestre em Fight. Caso Sayuri não eleve seu nível de luta corporal, então ela jamais conseguirá uma Skill de Special Double Punch, mesmo tendo, por exemplo, a Terror Shot, também de Special. O mesmo vale para o ex-capitão de Alordesh, que nunca ganhará uma Switch se seu nível em armas de fogo permanecer baixo.

Por outro lado, existem técnicas pertencentes a ambas ou até mesmo às três categorias, como é o exemplo das Skill de Field, como Immortal e Dash, e algumas poucas de Speed, Special e Power. Usemos o exemplo anterior: Sayuri e Maylan possuem, ambos, a Skill Best Position (uma das primeiras a serem ganhas). Apesar de serem especialistas em formas bastante contrastantes de ataque, possuem esta técnica em comum. Contudo, receberam-na em níveis diferentes.

"Mas esse negócio de receber em níveis diferentes ocorre sempre?" você se pergunta. Bem, a resposta é não. No caso de Skills próprias de certa categoria, elas são recebidas no mesmo nível para todos. Já para as Skills "gerais", dependendo da categoria de ataque regente elas podem ser adquiridas mais cedo ou mais tardiamente. Para resumir todo este parágrafo: os guerreiros que estiverem se elevando na mesma categoria de ataque receberão Skills juntos, no mesmo nível. Do contrário, receberão da mesma forma, mais cedo ou mais tarde...

Exemplificando novamente: Griff e Thomas estão se especializando em Short, tendo exatamente a mesma quantidade de experiência em seus medidores (algo teoricamente possível, mas muito raro). Quando atingem o nível 3, ambos recebem a Skill de Speed Feint. Ash, elevando seus níveis de Fight (sendo inexperiente em Short ou Long), recebe tal técnica apenas no nível 5. Então é possível deduzir-se que todos os combatentes com Fight receberão a Feint no nível 5, enquanto os usuários de armas de médio alcance o farão em 3º nível.

Existem ainda três outros tipos de Skills, sendo estas dependentes de certas condições.

A primeira delas são as Computer Skills, que dependem do programa usado no computador de seu Wanzer. Estas normalmente são acessíveis somente após alguns upgrades dados, mas algumas vezes são acessíveis diretamente da primeira versão. Você pode ou não acioná-las e, a partir de então, elas estarão ativas até que o programa seja substituído ou então a Skill desligada. Estas são acionáveis ao se distribuir pontos, através dos Modes (vide "Os

Computer Modes" para maiores informações), na divisão SKILL (confira também as demais vantagens em se adicionar pontos a este tópico na edição passada). No geral elas influenciam no ganho de EXP, nos HP, MOV e DF do Wanzer ou mesmo em certos elementos da batalha, com a possibilidade de se observar minas terrestres. Elas, as Skills, possuem cada uma, dois níveis, sendo o segundo acessível somente com o computador em nível 5.

A segunda das subdivisões das Skills especiais é a **Super Skill**. Ela consiste em uma super habilidade, possuída somente pelo piloto, sendo ela única e individual. Normalmente são poderosíssimas, enquanto outras, apenas extensões das normais (como a **Super Lucky** de Sayuri e o **2LV Damage** de Thomas). Além de serem possuídas somente por certos personagens, elas exigem ainda que ele possua especialização em certa categoria de ataque (Lisa jamais receberia seu mega-super-hiper-poderoso **Shooting Star** especializando-se somente em Fight). Assim como as demais Skills normais (Power, etc), estas são acionadas aleatoriamente nas batalhas, sendo algumas mais constantes que outras, justamente por serem mais fracas. Um bom exemplo é a **Crusader** da Cordy, que é acionada com imensa maior freqüência que uma, por exemplo, **MG Blow** de Rocky. As Super são ganhas ao se atingir o nível 25 da categoria necessária (20 se ela, a categoria, for LONG).

A última destas técnicas é a **Honor Skill**. Cada personagem possui seu leque de opções, sendo estas adquiridas com o aumento do nível (as estrelas; na última edição há mais informações sobre isso) de Honor. Normalmente após o ganho da 3ª estrela você receberá a primeira Honor Skill, que varia de personagem para personagem mas, na maioria dos casos, a adquirida é a **Z.O.C.**. As Honor Skills geram um campo ao redor do Wanzer e, dependendo de seu efeito, todos os aliados ou todos os inimigos nesta área serão afetados. Quando o efeito é maligno para o oponente, estes brilharão em vermelho; caso seja benéfico para os aliados, estes últimos piscarão em azul.

Passada a teoria, vamos à prática. As Skills normais e as Super, como já mencionado acima, são acionadas aleatoriamente durante as rodadas de ataque, dependendo do nível possuído por ela (redundante dizer, mas quanto mais alto, mais freqüente), a Skill. Quando uma Skill de seqüência é acionada (**Feint** ou **Dead Angle**, por exemplo), há uma grande probabilidade de que uma outra Skill seja acionada em seguida, dando-lhe uma segunda ação na rodada. Há também casos onde técnicas em seguida são ativadas sem a presença de um "seqüenciador", algo que torna-se menos raro em níveis elevados. Pode-se, inclusive, emendar um terceiro e um quarto ataques, mas não mais que isso. E vale lembrar que, caso esteja usando armas com BTs, cada ação realizada na rodada de ataque consumirá uma BT, ou seja, caso você tenha atacado quatro vezes com sua JuriEX numa única rodada, então você terá gasto quatro Bullets.

Skills de multi-acerto (**Double Punch**, **Switch**, **MG Blow**, etc) possuem um Hit Rate diferente para cada acerto, o que significa que você pode errar um primeiro golpe mas acertar o segundo. E, ainda nestes casos (excetuando o da MG Blow), cada golpe desferido conta como uma Skill, ou seja, o primeiro soco do Double Punch é considerado uma Skill e o próximo soco da técnica contará como uma segunda. Dessa forma, você poderá soltar uma técnica de multi-acerto acompanhada somente por outras duas (totalizando quatro Skills) mas não necessariamente nesta mesma ordem.

Aqui cabe uma pequena explicação que não fora na edição passada: os nomes

Special (スペシアル)			
N.E.I.	**N.E.J.**	**DESCRIÇÃO**	**OBS.**
All or Nothing	オール or ナッシング	Se o primeiro tiro acertar, todos acertarão. Do contrário, todos errarão	Acionável somente com armas de Short e Long. Mas é inútil para Rifles
Arm First	アーム ファースト	O primeiro tiro / golpe sempre acerta no braço	Acionável nas três categorias de ataque. Perfeita para Rifles e outras de acerto único
Body First	ボディ ファースト	O primeiro tiro / golpe sempre acerta o corpo	Acionável nas três categorias de ataque. Perfeita para Rifles e outras de acerto único
Duel	デュエル	Concentra todos os tiros em uma única parte do Wanzer oponente	Acionável somente em Short. Inútil para armas de acerto único
Guide	ガイド	Uma versão longo-alcance da Duel. Concentra todos os tiros em uma única parte	Acionável somente em Long. Inútil contra armas de único acerto
Heat Blow	ヒート ブロー	O golpe passa a causar dano por FIRE	Acionável somente com armas de Fight, exceto RODs. Seu efeito é cumulativo (se ela for acionada, a partir daí todas as outras Skills que venham a ser acionadas serão Skill+Heat Blow)
Leg First	レッグ ファースト	O primeiro tiro / golpe sempre acerta nas pernas	Acionável nas três categorias de acerto. Somente com esta Skill será possível atingir as pernas de um Wanzer com armas de Fight
Sting Blow	スティング ブロー	O Golpe passa a causar dano por PIERCING	Acionável somente com armas de Fight, exceto RODs. Seu efeito é cumulativo (se ela for acionada, a partir daí todas as outras Skills que venham a ser acionadas serão Skill+Sting Blow)
Stun Punch	スタン パンチ	O golpe passa a causar o Status STUN	Acionável somente com armas de Fight, exceto RODs. Apesar de socos somente poderem causar este tipo de Status, ele passa a ser acionado. Seu efeito é cumulativo (se ela for acionada, a partir daí todas as outras Skills que venham a ser acionadas serão Skill+Stun Punch)
Terror Shot	テラー ショット	O tiro passa a causar o Status Terror	Acionável somente com armas de Short. Seu efeito é cumulativo (se ela for acionada, a partir daí todas as outras Skills que venham a ser acionadas serão Skill+Terror Shot)

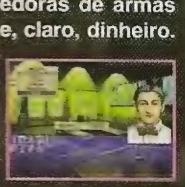
à esquerda, como você já deve ter percebido, representam as seis subdivisões existentes nas Skills (Power, Speed, Special...), incluindo as Super e Honor. Já os números apresentados diante deles não representam seus poderes, mas sim a quantidade de técnicas de cada tipo possuídas pelo personagem (uma pontuação Power 3, Speed 5 e Special 1, por exemplo, indica que o personagem possui três técnicas de Power, cinco de Speed e uma de Special).

Field (フィルド)			
N.E.I.	N.E.J.	DESCRIÇÃO	OBS.
Dash	ダッシュ	O Hit Rate do oponente diminui e sua esquiva aumenta	Acionável para as categorias Short e Fight
Dead Angle	デッドアングル	A possibilidade que uma segunda ou terceira Skill de Field seja acionada é bastante alta	Acionável para as três categorias de ataque
Escape	エスケープ	Mesmo que não seja o primeiro a agir, a luta não ocorrerá	Acionável para as três categorias. Skill favorita de Ven
Field Effect	フィールドエフェクト	Seu GEO é reduzido a 0, mas seus ataques acertarão somente no corpo do oponente	Acionável nas três categorias de ataque
Find Out	ファインドアウト	Quando acionada evita o primeiro ataque feito em você	Acionável nas três categorias de ataque
First	ファースト	Você agirá primeiro na rodada	Acionável nas três categorias. Indispensável para Fight mas inútil para Long
Hold Attack	ホールドアタック	Cede a vez de ataque, tornando-se o segundo a agir. Contudo, o ATT e o Hit Rate aumentam	Acionável nas três categorias de ataque
Immortal	イモータル	Se, durante a rodada esta Skill for acionada, se qualquer parte do Wanzer for destruída, ela não estará destruída ao término da rodada	Acionável nas três categorias de ataque
Shield Wall	シールドウオール	Defende-se com o escudo (caso possua)	Acionável nas três categorias de ataque. Inútil durante um ataque realizado por você
Strike	ストライク	Sempre acerta o primeiro tiro	Acionável nas três categorias de ataque.

Os Colosseuns

Os Colosseuns são locais existentes em grandes cidades (a maioria das que seus personagens passarem deverá ter um em algum canto) onde pilotos e seus Wanzers se degladiam até a completa destruição. Tudo isso movido pelo dinheiro, armamentos raros e, em alguns casos, códigos de acesso à rede mundial de comunicações.

Diferenciando-se de seu antecessor, nas batalhas daqui não há ganho, mesmo que mínimo, de nenhuma espécie de experiência, seja para as Skills, seja para os personagens. Dessa forma, as arenas foram reduzidas a meras fornecedoras de armas raras e passwords, além de, claro, dinheiro.



Ao entrar no recinto, algumas pessoas estarão lá, dando dicas ou simplesmente fazendo comentários sobre as batalhas ou combatentes.

No tópico BATTLE você terá acesso a uma sala onde seus guerreiros poderão se preparar para as batalhas. A seguir vão as opções possíveis ao se conversar com o funcionário.

ENTRY: ao se acionar esta opção, duas outras aparecerão, sendo elas a SOLO e a TEAM, explicadas abaixo;

SOLO: São as lutas solo, onde apenas dois guerreiros participam. É uma espécie de arena, onde, relembrando uma antiga frase, "Dois homens entram, um homem sai". Depois de escolhida, ela dará lugar à seleção de lutadores. O retorno de capital é razoável, mas apenas neste modo você poderá receber armas especiais e, normalmente, muito poderosas;

TEAM: Uma espécie de batalha simulada, com todos os elementos de uma batalha convencional, desde o GEO até o uso de itens. Você pode convocar até cinco combatentes de seu grupo para enfrentar um dos três times de CINCO (não importando a quantidade de personagens por você escolhida) oponentes cada. O ganho de dinheiro aqui é maior, mas depende muito do número de Wanzers que você destruiu antes do capitão do time ser removido da batalha. Em contra-partida, não há a possibilidade de se apostar armas aqui;

SELEÇÃO DE PERSONAGENS: Os Status aqui listados são explicados com mais detalhes na edição anterior, excetuando-se apenas um dado: o RATE. O RATE é a taxa a ser paga para se inscrever o piloto em uma batalha. Em caso de derrota, esta será a quantia perdida. Por outro lado, este valor é sempre inferior ao prêmio recebido em caso de vitória. Em outras palavras, se você vencer, não receberá prejuízo. E quanto mais alto o valor, mais poderoso é o personagem;

SELEÇÃO DE OPONENTES: Idêntico ao anterior (ou, em outras palavras, dê uma olhadinha, assim de leve, na edição 26), mas o RATE desaparece, dando lugar ao PRIZE. Este atributo indica o prêmio recebido ao se vencer o oponente. Neste local podem constar valores em dinheiro ou, em casos muito raros (que você passará a conhecer mais adiante), nomes de armas. Na hipótese de que você perca, não receberá a arma tão cedo... No caso da aposta ser em dinheiro, ao se vencer o inimigo, você receberá a quantia aqui mostrada MULTIPLICADA pelo número que aparecerá ao fim da batalha, que varia de acordo com o tempo que esta durara e o meio usado para se conseguir a vitória (terminar sem receber um ponto de dano, acabar com o oponente em uma única rodada de ataque, destruir apenas as fontes de dano e pernas do Wanzer, todas as supracitadas, etc). Este valor é considerado como BONUS. No geral o valor deste último varia ente 1.0 e 2.0;

TALK: Ao se conversar com o funcionário, este lhe dará explicações sobre as duas formas de batalha (SOLO&TEAM, SOLO e TEAM);

SETUP: Exatamente como nos "hangares" onde seus Wanzes são guardados, aqui você poderá alterar as configurações, armamentos e equipamentos destes últimos. Os Status explicativos e demais atributos são melhor apresentados na edição passada.

RANKING: Indica quantas vezes você venceu (WIN), perdeu (LOSE), empatou (DRAW), a porcentagem de vitórias e quanto o personagem já ganhou para o grupo (PRIZE). Bom para fazer um balanço entre os personagens;

EXIT: Cremos que dispensa comentários...

Feitas as escolhas, vamos às batalhas. Você deverá escolher cinco ações a serem executadas por seu Wanzer durante cinco rodadas de combate. Se nesse período nenhum dos combatentes tombar, então mais cinco ações devem ser selecionadas.

Através da tabela HITTING PROPERTY (também chamada de PERFORMANCE, explicada no tópico "A performance da Armas" na edição anterior) você deverá, literalmente, prever os movimentos do oponente ou então entregar tudo nos braços inseguros da sorte.

No caso da destruição ou término de munição de alguma arma, a mesma estará impossibilitada de atacar, ou seja, caso em uma rodada posterior ela deva ser usada, a mesma estará perdida. Um exemplo: Roswell, pilotando seu Bilancia, escolhe atacar apenas com seu soco esquerdo, a HardBlow (ou seja, ele escolheu a HardBlow nas cinco ações possíveis). Todavia, logo na primeira rodada, o inimigo ataca primeiro e, com

um único tiro, arranca o braço esquerdo do Wanzer do personagem. Perfeito. Agora Roswell perderá suas cinco ações das cinco rodadas de ataque. Resta agora esperar que eles passem, rezando para que sobreviva aos ataques que se seguirão.

Quando todas as fontes de dano possíveis forem anuladas / destruídas, a batalha está ganha (se você tiver feito isso) / perdida (se você tiver sofrido isso). Para o caso de atacantes com armas no Body, apenas a destruição desta parte acarretará na vitória. Continuemos o exemplo: por algum milagre do acaso, Roswell sobreviveu (sem pernas e sem um braço...). Ele resolve então atacar com quatro tiros de Zwiege e uma Cannon. Passa-se a primeira rodada, e as pernas do inimigo se vão; a segunda em um dos braços faz o mesmo; a terceira em parte do corpo; mas antes que, na quarta rodada o tiro de Zwige seja disparado, o inimigo ataca primeiro, destruindo por completo esta arma. Maravilha. A rodada é perdida, mas quando tudo parecia perdido, Roswell lembra-se de ter acionado a Cannon por último. "Mas que diferença isso faz, sendo que seus dois braços estão destruídos?", você se pergunta. Mas há uma razão. A Cannon em questão é uma arma de Body, ou seja, está acoplada ao corpo do Wanzer! Dessa forma a derrota não fora anunciada e Bilancia, em sua última cartada, dispara, conseguindo depois acionar a Super Skill **Destruct**, destruindo de vez seu oponente.

Para se conseguir **armas raras** (alguns poderiam chamá-las de secretas, mas nós não preferimos desta forma), você deverá provar que tem potencial para se tornar um campeão das arenas. Você deverá, com um mesmo personagem, vencer diversas vezes (o número varia de caso para caso) um oponente tendo o Score Excellent ao fim da batalha. Ou, em outras palavras, você deverá lutar sem sofrer UM ARRANHÃO! Não é impossível. Dê preferência a lutadores com um nível de Fight alto ou mesmo aqueles que se utilizam de Short, mas equipados com Rifles e outras armas que causem muito dano em um único acerto, tudo para uma luta rápida. A Skill de Special **Body First** é perfeita para estas lutas. E só para lembrar: cada um dos lutadores listados (que vão mudando à medida que seus níveis vão se elevando) possui somente uma arma especial. Portanto, nem pense em, após receber a arma rara, lutar novamente para conseguir algo mais.

Só uma última observação: em algumas ocasiões será necessário lutar umas vezes para poder continuar. Quando você não encontrar a opção EXIT no menu principal, lute alguma vezes com personagens diversos. Procure por lutadores diferentes ou com nomes peculiares (PINE, Roid...) e enfrente-os. Provavelmente esta é a solução para o prosseguimento da história.

Honor (オーナー)

N.E.I.	N.E.J.	DESCRIÇÃO	OBS.
APB Support (AP Bonus)	APB スポート	Os aliados no território recebem bônus de AP	-
AP Minus	AP ミナース	O AP do oponente no território é reduzido em -2 pontos	Os -2 AP se somam aos -2 AP iniciais no caso de estar em um quadrado adjacente (ou seja, -4 AP no total). Confira a edição anterior para maiores informações sobre bônus e penalidades de AP
AP Plus	AP プラス	O AP de um aliado no território recebe +2 pontos	Os +2 AP somam-se ao +1 AP inicial para o caso de um aliado em um quadrado adjacente (totalizando +3 AP). Confira a edição anterior para maiores informações sobre bônus e penalidades de AP
Deep Strike	ディープ ストライク	O Hit Rate dos aliados no território se elevam	-
Defense	ディフェンス	Como o próprio nome diz, todos os aliados no território receberão bônus na DEF	O DEF TYPE permanece inalterado, sendo somente a DEF afetada
Help	ヘルプ	Dá cobertura para o aliado no território	-
Intercept	インターセップト	O Hit Rate dos oponentes no território é reduzido	A isso somam-se a GEO, o AP, etc
Invalid APB (AP Bonus)	イムヴァリッド APB	Todos os bônus de AP dos inimigos, seja pela Skill AP Plus ou por qualquer outro fator, são cancelados	-
Morale	モラレ	O EVADE, o Hit Rate e a probabilidade de se acionar uma Skill de um aliado no território sobem em 5%	Cumulativo com outros bônus
Refresh	リフレシュ	Recuperação automática de Panic e Terror para aliados no território. No Lv2, além destas, há a recuperação de Stun	-
Skill Down	スキル ダウー	A probabilidade de se acionar uma Skill de oponentes no território é reduzido	Cumulativo com outras penalidades
Skill Up	スキル アップ	A probabilidade de se acionar uma Skill de um aliado no território é elevado	Cumulativo com outros bônus
Steal	ステイアル	Quando um oponente se renda (vide Surrender Call) no território, você adquire uma parte ou item dele	-
Stop	ストップ	Detêm movimento do oponente no território	-
Surprise	サプライズ	O EVADE do oponente é reduzido	Cumulativo com outras penalidades
Surrender Call	降伏却告	Caso o HP do oponente esteja bastante baixo e cercado por todos os lados, ele ganhará o Status SURRENDER (uma bandeirinha branca sobre a unidade). Após alguns turnos estando no território, a unidade será removida da batalha, pedindo rendição	Somente acionável caso o HP total da unidade esteja muito baixo e cercado por todos os lados (8 Wanzers necessários)
Z.O.C. (Zone of Combat)	Z.O.C	A Move Area do oponente é reduzida ao entrar no território	Cumulativo com outras penalidades

Os Bares

Os bares são sempre repletos de pessoas dispostas (pelo menos na maioria das vezes) a conversar e comentar sobre o assunto do momento ou mesmo dar toques sobre certos acontecimentos. Existem ainda, entre tantos outros, aqueles que fornecem-lhe passwords para acessar novas páginas na rede mundial de comunicação. Contudo, na maioria das vezes estes aparecem em japonês (katakana para ser mais exato). Mas nada que a Gamers não dê um jeito. Confira nossa lista de passwords mais adiante.

Mas, voltemos ao assunto. Contudo, no meio desta bagunça toda, existem personagens importantes para o bom decorrer da trama (o que aliás, também fazia parte do saudoso FM). Existem ainda pessoas que podem abrir para você missões secretas (como o MailMan, pouco depois de se receber Raven).

Resumindo: sempre que voltar à cidade, vá ao bar e ouça (se necessário várias vezes) o que eles têm a dizer. Este pode ser seu primeiro passo para novas descobertas...

Os Computer Modes

Os programas de computador instalados tem mais uma vantagem: eles são ajustáveis. Como dito na edição passada, os softwares possuem pontos que podem ser distribuídos entre os quatro atributos existentes, sendo este total indicado no atributo TOTAL. "Mas... Temos de ficar presos à configuração original, apenas podendo dar Upgrades? Eu não poderia desbalancear um pouco e adicionar mais pontos a certa característica e menos em outras para que assim meu personagem seja melhor nela?". Não e sim, respectivamente. É exatamente para este fim que existem os Computer Modes, ou simplesmente MODES. Com eles você pode, por exemplo, distribuir mais pontos em Fight para receber seus benefícios (acho que você já sabe o que fazer para encontrar mais informações sobre isso, não?).

Aqui você poderá também, adicionando pontos ao elemento Skill, acionar as Computer Skills (vide "As Skills"), que serão mostradas na base da tabela e explicada no canto inferior da tela (consulte nossa tabela de Computer Skills caso seu japonês seja um pouco pobre).

Enquanto a versão inicial do soft oferece apenas quatro MODES de configuração, os de versão cinco (alguns até antes) permitem até cinco formas diferentes de se distribuir seus pontos, sendo a quinta, geralmente, reservada especialmente para as Skills.

O 2P Mode

Tendo em mãos dois Memory Cards com Saves de Front Mission 2 (mesmo que sejam ambos idênticos, sendo um copiado do outro), é possível existir um duelo ou mesmo uma batalha entre os Wanzers de um contra os do outro. É um opção perfeita para aqueles que adorariam medir suas forças, acabando de vez com a velha briga de "os meus são melhores! / Não são não!".

Super (スパー)

N.E.I.	N.E.J.	DESCRIÇÃO	OBS.
2LV Damage	2LV ダメジ	Semelhante à LV damage, mas com o efeito dobrado, ou seja, o dano é igual a 20X seu nível	Thomas aprende esta técnica ao se elevar em Fight, sendo acionável somente com armas desta categoria
Back Attack	バック アタッ	A EVADE do oponente cai e o ATT se eleva	Pike aprende esta técnica ao se elevar em Long. Apenas armas de Long podem acionar tal técnica
Beat Up	ビート アップ	Ataca usando as duas mãos ao mesmo tempo	Griff aprende esta técnica ao se elevar em Fight. Não funciona com RODs
Blast Blow	ブラスト ブロー	Semelhante à Lethal Shot, mas para armas de Fight. Um golpe destrói a parte do oponente	Maylan aprende esta técnica ao se elevar em Fight
Crusader	クルゼーダー	Seus efeitos são Critical + Stun Punch	Cordy aprende esta técnica ao se elevar em Fight. Não funciona com Rods
Destruct	デストルット	O ATT se eleva em 50%	Roswell aprende esta técnica ao se elevar em Long. Apenas armas desta categoria podem acionar a técnica
High Speed	ハイ スピード	Uma bala a mais que a Speed normal. No fim, dois tiros a mais são disparados	Amia aprende esta técnica ao se elevar em Short. Inútil para Rifles e outras armas de Short de acerto único
Hunting	ハンテイング	Hit Rate se eleva, bem como o ATT	Joyce aprende esta técnica ao se elevar em Long. Armas de Long acionam esta técnica
MG Blow	マシンガン ブロー	Semelhante ao Double Punch, mas com um ataque a mais na rodada. Em outras palavras, três socos são desferidos	Rocky aprende a técnica ao se elevar em Fight. Não acionável com RODs
Shooting Star	ショチング スター	Praticamente idêntica à Full Bullet (L) (dispara todas a munição restante), mas o ATT sobe em 20%	Lisa aprende a técnica ao se elevar em Long
Sniper	スナイパー	Uma somatória da Body First com a Critical	Ash aprende a técnica ao se elevar em Short. Acionável somente com Rifles
Super Lucky	スーパー ラッ	Seu Hit Rate e seu ATT se elevam enquanto os do oponente caem	Sayuri aprende a técnica ao se elevar em Short

Após escolhida a opção, cada jogador deverá colocar seu nome, apenas para diferenciar os pilotos e seus proprietários. Personagens iguais são permitidos (podendo inclusive existir uma batalha Ash mestre em Fight vs. Ash mestre em Short!), mas o segundo jogador terá sempre (no caso de batalhas em grupo) a área de movimento na cor vermelha, ou seja, será considerado inimigo (não que seu amigo seja mal... Talvez).

As batalhas ocorrem da mesma forma que no Colosseum, mas você poderá escolher o estágio, bem como até doze guerreiros no TEAM mode. Há também um Ranking, mas o fator PRIZE desaparece, dando lugar ao TOTAL. O Setup é feito em separado para cada um, sendo um jogador ajustando seus Wanzers e personagens por vez.

Outra melhoria é que o chato do funcionário também não está presente, sendo substituído por uma jovem loira de cabelos curtos e olhos claros (Yeesss!).

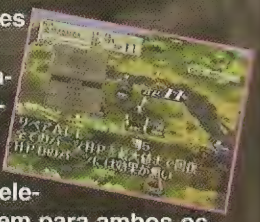
Infelizmente não há a existência de um modo 2P vs. CPU ou algo semelhante, mas já é um ótimo começo, não. Mas vamos ao que realmente interessa: os menus.

ENTRY: Funciona exatamente como no Colosseum, dando lugar, após escolhida, à tela com as opções SOLO e TEAM;

SOLO: É o duelo, limpo e justo. Somente um contra um, não importando que ambos sejam iguais (afinal, como diriam os imortais de Highlander, "Só pode haver um"). Como era de se esperar, ao se vencer não há prêmios ou qualquer outro tipo de ganho. Depois de selecionada, a janela 1P e 2P aparecerá;

TEAM: Aqui que as diferenças se resolvem. As batalhas em time são exatamente iguais às do Colosseum, mas sem ganho ou gasto de capital. Após esta seleção, um segun-

Computer (コムピユター)			
N.E.I.	ALVOS	DESCRIÇÃO	OBS.
Auto Defense	O próprio Wanzer	Lv1: Cada 2 AP usados de forma defensiva (vide edição anterior "O que são os AP?") são reduzidos a 1 AP	
		Lv2: Cada 2 AP usados de foma defensiva são reduzidos a 0 AP	
Auto Repair	O próprio Wanzer	Lv1: A parte do Wanzer com maior HP total tem 5% de seu HP recuperado a cada turno	
		Lv2: A parte do Wanzer com maior HP total tem 10% de seu HP recuperado a cada turno	
Auto Repair All	O próprio Wanzer	Lv1: Todas as partes do Wanzer recuperam-se na razão de 5% por turno	
		Lv2: Todas as partes do Wanzer recuperam-se na razão de 10% por turno	
Auto Sight (S)	O próprio Wanzer	Lv1: Ataques com armas de Short gastam somente 1 AP	Não inclusos os Auto-Evades. A Skill não é acionada de modo defensivo
		Lv2: Ataques com armas de Short não gastam nada	Não inclusos os Auto-Evades. A Skill não é acionada de modo defensivo
Auto Sight (L)	O próprio Wanzer	Lv1: Ataques com armas de Long gastam 1AP a menos (5AP no total)	
		Lv2: Ataques com armas de Long gastam 3AP a menos (3AP no total)	
Balance Up	O próprio Wanzer	Lv1: O valor defensivo (O que inclui A EVADE) sempre excede o dano recebido	
DDP System	O próprio Wanzer	Lv1: Como um Rebirth automático. As partes destruídas são "revividas" com 1 HP	A Skill deixa de funcionar caso o Body seja destruído
Detect Mine	A Move Area	Lv1: Minas instaladas pelos oponentes podem ser vistas	Somente efetiva no Move Area
DMP System	O próprio Wanzer	Lv1: Qualquer dano acima de 100 é reduzido a 100	Para danos elevados demais ela deixa de funcionar. Adiciona também o elemento FIRE, passando a causar dano por fogo + original (piercing, Shocking, etc).
Energy Save	O próprio Wanzer	Lv1: O R. COST é reduzido em 20%	
		Lv2: O R. Cost é reduzido em 50%	
Learning System	O próprio Wanzer	Lv1: Toda A EXP ganha é dobrada (EXP ganha X2)	
Move Plus	O próprio Wanzer	Lv1: +1 no MV	
		Lv2: +2 no MV	
Power Down (F)	Os Wanzers oponentes	Lv1: A efetividade do atributo FIGHT dos computadores dos oponentes diminui bastante	
Power Down (L)	Os Wanzers oponentes	Lv1: A efetividade do atributo Long dos computadores dos oponentes diminui bastante	
Power Down (S)	Os Wanzers oponentes	Lv1: A efetividade do atributo Short dos computadores dos oponentes diminui bastante	
Range Plus	O próprio Wanzer	Lv1: Armas de LONG ganham +1 no atributo RANGE, além de todas as suas vantagens	
		Lv2: Armas de LONG ganham +2 no atributo RANGE, além de todas as suas vantagens	
Satellite	Os Wanzers oponentes	Lv1: A GEO do oponente é reduzida	Cumulativo com outras penalidades
SDP System	O próprio Wanzer	Lv1: Dano menor ou igual a 10 é reduzido a 0	Ela adiciona também o elemento PIERCING para seus ataques
		Lv2: Dano menor ou igual a 20 é reduzido a 0	
Shock Absorb	O próprio Wanzer	Lv1: Evita O Status STUN	



do menu aparecerá, com as opções 1P e 2P;

1P & 2P: Esta é uma espécie de janela de transição entre a tela de seleção de personagens (ou a janela TEAM) e a escolha de modos. Aqui decide-se quem fará primeiro as seleções que se seguirão. Elas aparecem para ambos os modos, Solo e Team;

TEAM (WINDOW): o jogador poderá escolher o número de guerreiros que participarão da batalha. Este número varia de 1 a 12, sendo o número máximo o número de combatentes possuídos pelo mesmo. Então, escolhido o número, uma janela com até doze espaços aparecerá. Esta é a tela de seleção de personagens deste modo;

SELEÇÃO DE PERSONAGENS (SOLO): Idêntica à do Colosseum. Proceda, portanto, da mesma forma, ou seja, escolha seu personagem guiando-se pelas janelas informativas;

SELEÇÃO DE PERSONAGENS (TEAM): Uma janela com até doze espaços (dependendo do número de integrantes escolhido) aparecerá, permitindo a você montar seu grupo. Feito isso, você deverá escolher o capitão de seu time, ou seja, o líder que, caso for removido da batalha, dará a vitória ao oponente. Depois, surge a tela de escolha do número de combatentes, mas destinada ao segundo jogador. Este deve repetir os passos executados até o momento, para então selecionar o cenário;

SELEÇÃO DE CENÁRIO: Escolha entre os vários existentes, sendo uns mais complexos, como fábricas e labirintos com vários níveis e andares, e outros tão simples que basta batalhar com uma fúria medieval. Apenas depois disso tudo você poderá entrar na batalha propriamente dita (mas não antes de um looooongo load. Aproveite para tirar uma soneca ou fazer um lanche. Parece até coisa do Neo Geo CD... ZZZ);

TALK: Assim como no Colosseum, você pode conversar com funcionários conseguindo assim informações sobre os vários modos de jogo (para ser mais exato, sobre o 2P MODE, o SOLO e o TEAM mode, além da opção RETURN, onde você pode retornar ao menu anterior). A Vantagem desta opção TALK para a TALK do Colosseum é a não presença do chato do funcionário (magro, raquítico, caimbroso...). Em seu lugar encontra-se uma jovem de cabelos curtos, dourados e de olhos claros...

SETUP: Como no Colosseum, aqui você e seu amigo / rival / algo parecido poderão configurar livremente seus Wanzers e pilotos. Mas atenção: cada jogador terá acessibilidade apenas a equipamentos que já possuam e estejam em seus estoques ou já equipados, não podendo haver troca de partes ou qualquer outro item entre os jogadores. Vale lembrar que apenas um jogador pode fazer suas alterações por vez;

RANKING: Quem ganhou, perdeu, empatou, etc. Existem as opções 1P, 2P, RENAME 1 e 2P (onde é possível se renomear os jogadores), Save 1P e 2P (é possível salvar, mas em um save em separado, que não pode ser carregado em outros modos);

CHANGE: Aqui você pode mudar o SAVE de onde os pilotos e Wanzers estão sendo carregados, sem a necessidade de se retornar ao menu principal e repetir todos os passos. Somente um jogador é permitido por vez (você e seu amigo não podem fazê-lo ao mesmo tempo, no mesmo instante);

EXIT: basta acionar esta para retornar ao menu principal;

E agora, algumas passwords para tornar a vida um legal melhor...

Como o prometido, aqui vão algumas das passwords para se acessar os endereços principais na rede, juntamente com o nome completo da indústria / facção governamental a quem ela pertence, além de alguns CheckCodes. Apenas para não perder o costume, aqui vão algumas explicações sobre a tabela em questão:

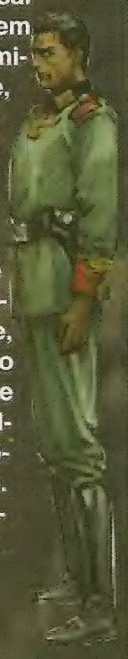
PROPRIETÁRIA: O nome completo da facção governamental ou da empresa / indústria que sustenta a página. Mas estes não são os endereços propriamente ditos, que na verdade se encontram na coluna **ENDEREÇO**;

DADOS: O que você poderá encontrar acessando a página;

ENDEREÇO: Esta é a palavra que deve ser colocada para se acessar a página. Ela deve ser colocada na opção INPUT;

PASSWORD: São códigos de acesso que devem ser colocados já dentro da página, ou seja, após se colocar o endereço na opção INPUT;

CHECKCODES: Códigos de checagem pedidos ao se acessar informações perigosas ou secretas na rede. As que estiverem precedidas de um * possuem um tempo predeterminado (no geral, 400 MILÉSIMOS), onde você deve, além de digitar o código, acionar o END antes que este tempo acabe. Já os seguidos de um > e um segundo código, este último deve ser colocado após o primeiro. Um exemplo: (*) 13984637 > (*) LOKI > (*) ANUBIS > (*) ZHSCLTU. Isso se traduziria em: você deve, em menos de 400 milésimos, colocar o código 13984637, dando acesso ao uma segunda tela de CheckCode, onde o código LOKI deve ser acionada no tempo estipulado. Isso resultará em uma terceira tela, onde ANUBIS deve ser digitado em 4 segundos. E, finalmente, após estes todos, você deverá colocar o código ZHSCLTU no tempo e acionar o END. Pronto. Agora você possui acesso aos cinco níveis de segurança da password INANE do endereço OCUF.



Item	
Nome	**Função**
Repair 1	Recobra 50% de HP de uma única parte do Wanzer
Repair 2	Recobra 75% de HP de uma única parte do Wanzer
Repair 3	Recobra 100% de HP de uma única parte do Wanzer
Repair All	Recobra 100% de HP de todo o Wanzer
Rebirth 1	Revive uma parte destruída do Wanzer com 25% do HP
Rebirth 2	Revive uma parte destruída do Wanzer com 100% do HP
Rebirth All	Revive todas as partes destruídas do Wanzer com 100% do HP
Chafu	Evita que armas de Long sejam disparadas contra unidades naquela área
Smoke	Diminui o Hit Rate de todas as unidades na área atingida
Mine	A única causadora de dano, mesmo que indireto. Você as instala em qualquer ponto do mapa e espera que alguém passe por aquele local. Quando isso ocorrer, a mina será acionada e as pernas do Wanzer serão destruídas. Mas atenção: caso alguma unidade aliada passe sobre a mina, esta explodirá, mandando pelos ares as pernas da unidade
Spare	Recarregam toda a munição. Existem váriados tipos, sendo um para cada tipo de armamento. Confira a que arma ela pertence através da sigla que a segue (SpareMG, SpareCA...)

Código da Rede				
PROPRIETÁRIA	**DADOS**	**ENDEREÇO**	**PASSWORD**	**CHECKCODES**
Balestoro	Indústria de Wanzers. Você encontrará um pequeno inventário de produtos da indústria	BALESTRO	BAFFLE	
Biwu	Especializada em maquinas	BIWU	BICARB	
Colosseum Data Base	Todos os Wanzers, pilotos e combatentes secretos participantes dos colosseuns estão listados aqui	COLOSEUM	COALFACE	
			COBWEB	
			COCHIN	
Dhaka Network Communications	Sistema de telecomunicações de Dhaka. Através deste endereço que você passará a ter conhecimento das transações Alordesh X OCU, além da repercução dos atos da Revolutionary Army	DNC	DOCTRAL	
			ALTER	
			ITIOARY	
Diable Avionics	Responsável por aviões e outros veículos aéreos de maior porte	DIABLE	DIAPER	
			DIACTIC	
Early Bird Satellite Watching System	Sistema de satélites conectados diretamente à rede. Mapas dos estágios podem ser acessados com a password certa	E.BIRD	STABBER	
			STALIN	
			STAGER	
			STAID	
			STALKY	
			STAMEN	
			STANDEE	
			STAPLE	
			STANBY	
			STALE	
			SAGGY	
			SALINE	
			SLUKI	
			SANCTUM	
			SANDROT	
			SANGRIA	
			SANE	
			SAPIENT	
			SATIRE	
			SAFARI	
			SEANCE	
			SEAFOWL	
			SECEDE	
			SECTION	
			SECULAR	
			SADATE	
			SEEDY	
			SELVAGE	
			SEMINAR	
			SENAT	
			SEPAL	
Fire Valley Corp	Empresa bélica, com especialização em vários setores	FIREVALY	FAITH	
			FAKIR	
			FIRVAY	
Iguchi	Poderosa empresa bélica. Após comprar a Sakata Inc., passou a produzir também os modelos Zenith e as armas Ziege, Siege e demais da linha de rifles	IGUCHI	IGLOO	
			IGNOBLE	
			IHCUGI	
InterGehen	Informações sobre os Wanzers produzidos pela misteriosa Intergehen	ING	INCISE	
			INCITE	
Jade Metal & Lyman Corp. Ltd	Máquinário pesado e computadores	JM=LY	JOCULAR	
			JONQUIL	
			MEAL	
Kirisima Industries	Computadores e máquinas	KIRISIMA	KIDSKIN	
			KINDLE	
Leonora Enterprise	Empresa de armas e máquinas. Consulte o inventário	LEONORA	LEADEN	
			NORALOE	
			LEAFED	
			LESEACZ	
Maseru Industry	Máquinas de grande porte	MASEL	MAJYAR	
Naxos	Computadores da séne Abbot e Niche, incluindo os raros Legende, Mitive, Onrush e Zig	NAXOS	NACRE	
OCU Defense Force	A página pertencente à O.C.U.. Contém dados referentes aos personagens bem como dados mais secretos, como o caso Huffman	OCUF	OCHRE	
			OCTAGON	
			OCTAVE	
			INANE	(*) 13984637 > (*) LOKI > (*) ANUBIS > (*) ZHSCLTU
			HUFFMAN	MADEIRA
			SAKATA	OCILIPY
			DARKGEES	
Papel	Armas e computadores	PAPEL	PAPEAN	
			PALAIS	
Schnecke	Produtora do modelo Iyana	SCHNECKE	SCATTER	
			SCUFF	
			SN	(*) GERMANY
			SCISSOR	
Sender	Empresa de máquinas e computadores	SENDER	SCHERZO	
			SCHUSS	
Taureau	Máquinas Indústria de máquinas e armamentos são a especialidade desta	TAUREAU	TELERAN	
Telaviv Aero Space	Somente máquinas	T.A.S	TABARD	
The Burg Transportation	Pertencente às empresas de Salibash. Entre outras, encontre um sistema de compras terminal	BURG	BUDED	SALIBASH
				LIRA
			ONSET	
The Force of Alordesh	Página da República de Alordesh. Dados sobre os ex-membros da força também podem ser acessados. Informações secretas sobre a InterGehen são encontradas nesta página	ALF	ALBEIT	
			ALCOVE	VEN
				MAYLAN
			DEACON	BANIYAN
Velda	Máquinas são a especialidade desta	VELDA	VIAND	
Vine Japan	Máquinas e computadores	VINESJP	VAIDUCT	
			VICIOUS	
Walter Vonngut	Máquinas	WT=VN	WAGER	

FRONT MISSION ALTERNATIVE

Este mapa aqui é seu campo de batalha, nele você escolhe a trajetória, o caminho em que seus WAWs deverão atacar as tropas inimigas. Preste muito atenção nos movimentos inimigos, eles mudam de lugar

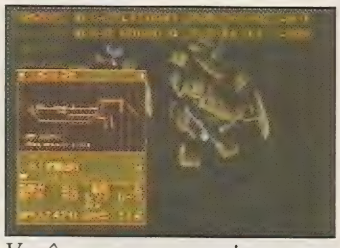
Apertando o botão □, você poderá ter a visão de dentro de seu WAW.

O jogo se passa na África em 2034, mais precisamente no Zaire, cerca de dez anos antes do primeiro Front Mission. Você é um comandante de um esquadrão de Mechs, e suas ordens deverão parar as organizações inimigas de ataques ao Zaire. Isto causa um impasse em toda a África do Norte, e só você poderá acabar com isso e trazer a paz na terra.

A mais nova série da Square a ganhar o tratamento 32 bit é Front Mission. Desta vez não se trata de um RPG, mas de um jogo de estratégia. Esta versão de Front Mission Alternative para Playstation difere significantemente do seu antecessor 16-bit, a começar pelas batalhas, que dessa vez são em tempo real e não mais por turno.

Os gráficos ficaram bem legais, o efeito de embaçado (do tipo miragem) atrás do cenário, dá um toque mais elegante ao game. O som foi o que ficou devendo, o pior já lançado pela Square.

Uma boa camuflagem é essencial para a sobrevivência nas batalhas.



Você começa a equipar seus WAWs com armas e armor individualmente, ou configurá-lo automaticamente com três diferentes tipos, que já vêm no jogo.

O game é Japonês, mas você pode colocar pelo menos os menus para o Inglês, bem aqui nesta tela.

Antes de cada missão, um oficial instrui você e seus homens a respeito dos objetivos da missão, e dá a posição antecipada do terreno e de cada área.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

FRONT MISSION ALTERNATIVE

SQUARESOFT | CD

ESTRATÉGIA | 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.4
SOM	2.2
JOGABILIDADE	4.0
ORIGINALIDADE	3.7
DIVERSÃO	4.1

PRÓS

- Os gráficos combinam totalmente com o jogo.

CONTRAS

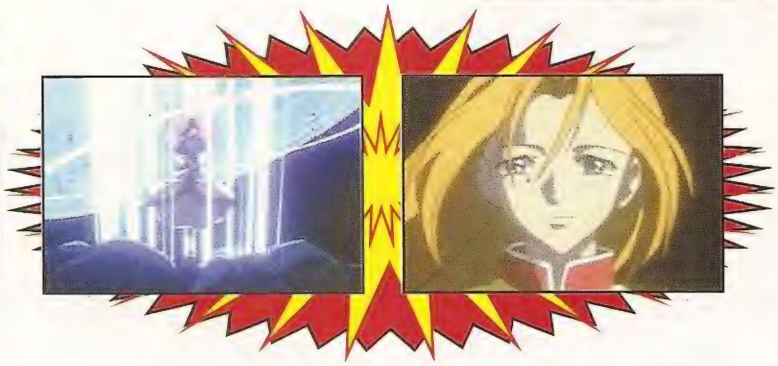
- O som é incrivelmente ruim, não parece ser um 32 bit.

CLAS. FINAL 3.9

LEGENDA

□	Visão de dentro de seu Wanzer
▲	Ativar / desativar status
O	Confirma
X	Cancela
L2	Zoom Out
R2	Zoom In
L1 e R1	Escolha de menu
Start	Aciona mapa para o trajeto da batalha

WILD ARMS

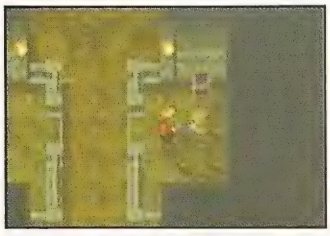


MAIS ESTRATÉGIA

Mais um mês, mais uma edição, e aqui estamos com mais uma parte da estratégia deste super RPG da Sony, não deixe de acompanhar nossa próxima edição, e vamos ao jogo.

Após derrotar a Mage Fox, pegue o item Blue Virtue.

Use a magia Escape de Cecilia para sair de Tripillar, navegue para Adlehyde (à noroeste de Tripillar), salve seu progresso, encontre itens escondidos com o Radar de Rudy. Fale com este homem no canto desta casa, dê a ele um Secret Sign e adquira uma nova Fast Draw.

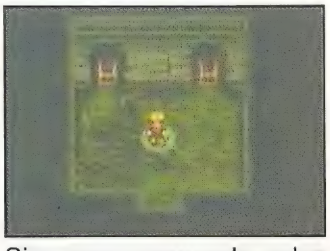


Saia de Adlehyde e siga para o norte (Lolithia's Tomb), use o Grapple de Jack para pegar um Crest Graph aqui.

Navegue para Giant's Cradle, uma caverna à Nordeste de Adlehyde (e à leste de Saint Centaur).

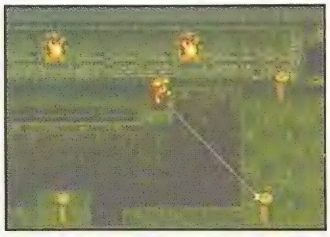
...CONTINUAÇÃO...

Use o Red Malice e o Blue Virtue para abrir a porta.

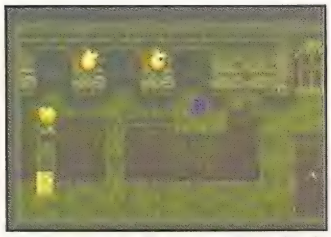


Siga para a esquerda, salve seu progresso e abra os baús para conseguir dois Crest Graphs. Leia a placa.

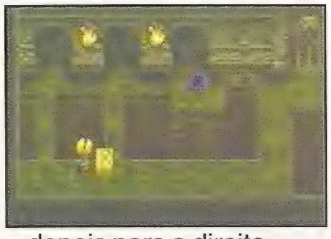
Volte para a entrada principal e entre na porta da direita.



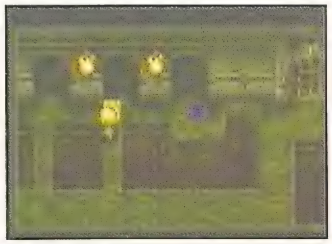
Aqui, use o Grapple no pilar de baixo para não ser acertado por uma lança.



Empurre o bloco para baixo...

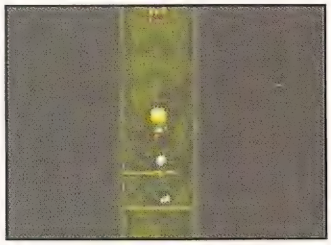


...depois para a direita...



...para cima...

...e o posicione sobre o quadrado no chão para abrir o portão de madeira.

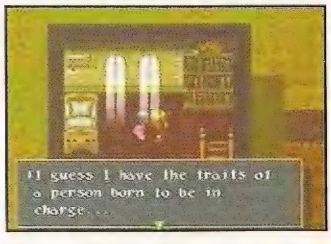


Passe correndo pelas lanças.

Quebre a caixa no cristal vermelho (mas cuidado com os espinhos no chão).

Não caia aqui, passe correndo e pare nas curvas.

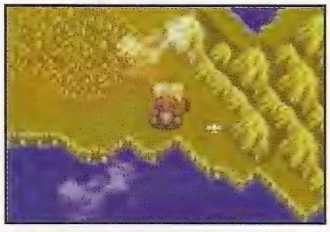
Ao encontrar o Golem, vasculhe toda a área ao seu redor.



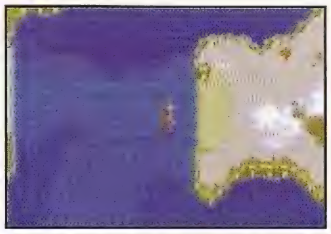
Volte para Adlehyde e fale com Emma sobre sua descoberta.

Agora é fácil, volte para Giant's Cradle, fale como homem na entrada e você aparecerá aos pés do Golem.

Agora você tem à sua disposição (como veículo) o Golem, ele pode andar na terra (menos nas montanhas e florestas) e nas partes mais claras do mar (onde o navio não passa).



Com o Golem, vá para o sul e compre os novos itens.



Volte, passe pela neve, e siga para o sul...

...até encontrar Court Seim (desça do Golem para atravessar a floresta).

COURT SEIM

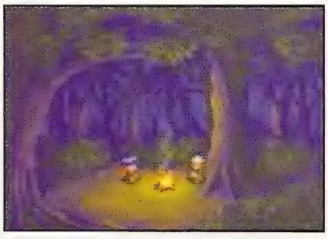
Fale com Nicholi Maxwell e pegue a Wind Up Key.

ITENS PARA COMPRAR

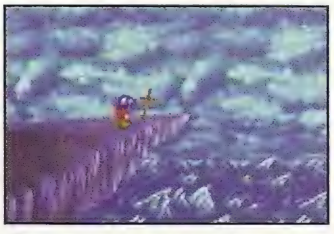
Rings

Geo Ring	4000
Aqua Ring	4000
Flame Ring	4000
Wind Ring	4000
Thunder Ring	4000
Holy Ring	4000
Demon Ring	4000

Use o Radar de Rudy para vasculhar a área. Encontre Maxwell no porão da maior casa da vila.



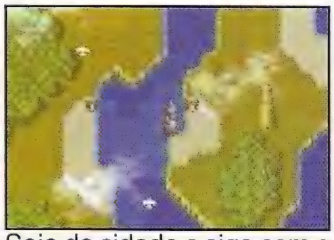
Ele conheceu o pai de Rudy e contará diversas histórias ao redor da fogueira.



Rudy se lembrará de quando seu pai morreu.

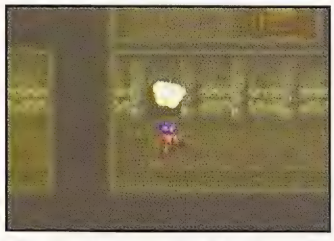
Fale novamente com Max, para ter uma surpresa. Lembra de Jane Calamidade? Pois é. Ela é filha de Max, e com a maior cara de pau finge que não te conhece quando entra na casa e se depara com vocês no maior bate-papo.

Pegue a Wind-up Key com Max.

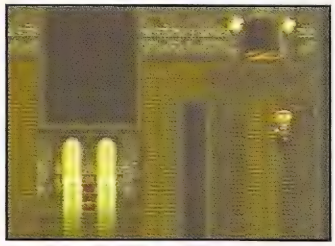


Saia da cidade e siga com o Golem para a direita.

Entre em Epitah Sea siga para a direita e use a Wind-up Key nesta máquina para abrir passagem.

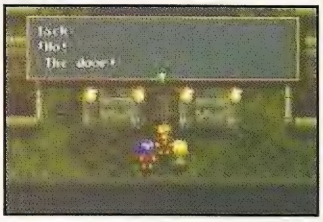


Use a Bomb de Rudy aqui para abrir passagem.

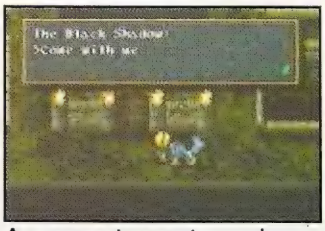


Cuidado com as esteiras rolantes.

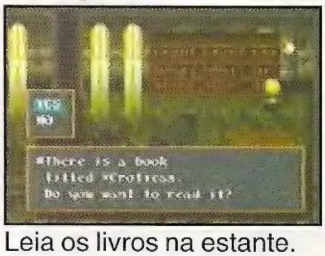
Pegue os baús e venha caminhando por entre as esteiras, acione o switch vermelho para abrir a porta à sudeste.



Aprenda mais uma Fast Draw de Jack.



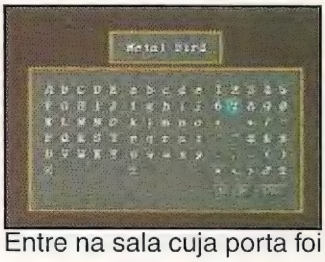
Ao encontrar este cachorro use a Magic Wand de Cecilia e siga-o.



Leia os livros na estante.

Use Hanpan para acionar o switch para a brir a porta.

Pegue o Metal Bird no baú (use hanpan pois o baú explode) e acione o outro switch para abrir a porta acima e à esquerda.

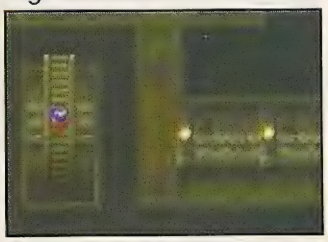


Entre na sala cuja porta foi

aberta e escreva o password na máquina: "Metal Bird".

Vá até a sala dos livros e entre pela passagem atrás da estante; siga até pegar a tool Skates de Rudy, com ela você pode andar sobre as esteiras.

Use um Duplicator na porta com detalhe azul para conseguir um Bullet Clip, um Crest Graph e um Secret Sign.



Volte para o andar anterior e use os Skates de Rudy para passar pela esteira; pegue um Full Revive no baú e suba as escadas.

Use a Wind-up Key nestas três máquinas para seguir em frente (Jack irá aprender mais uma Fast Draw).

Aqui você encontra Boomerang (o maluco que matou Belsek).

Ele não é tão difícil, mate primeiro o cachorro, o covarde irá fugir.

Pegue a Rune Drive no baú e use a magia Escape de Cecilia para voltar ao início de Epitah Sea; sem sair, siga para a esquerda, suba e use a tool Skates de Rudy para conseguir atravessar a esteira e achar dois baús, um com um Duplicator e o outro com o acessório Talisman (recupera HP durante a batalha). Volte para Court Seim.

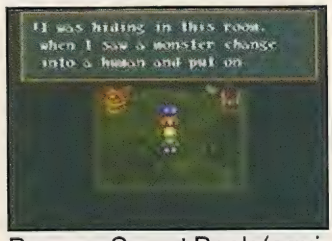
Salve seu progresso e vá ao encontro de Max, ele lhe contará a respeito da Rune Drive; saia da sala e encontre Jane no andar superior, antes fale com o pessoal da casa.

Jane ficará conversando com você a noite toda, até Alhazad aparecer e você aprender a force "Protector".

Alhazad diz que matará todos se não tiver em suas mãos a Rune Drive.

Max sugere que o povo evacue a cidade e siga para Sacred Shrine.

Sacred Shrine fica ao sul de Court Seim (em uma clareira na floresta), siga imediatamente para lá.



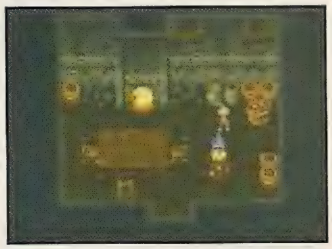
Pegue o Secret Book (equipamento) na sala onde se encontra este menino.

Salve seu progresso no Memory Bird, converse com todos.

MEMORY BIRD

Jogue Hanpan no menino ao lado direito da freira.

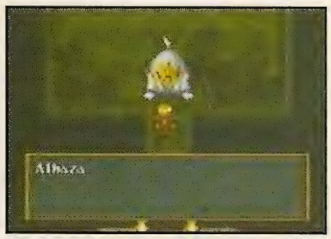
Saia da sala da freira e use um Duplicator na sala da esquerda (cheia de baús inclusive com mais um Duplicator).



Volte e vá até a sala onde tem um cachorro.

Ele se transformará em um monstrão enorme (mas não muito difícil). Mate-o.

Use o outro Duplicator para abrir outra porta trancada por mágica; enfrente o desafio da estátua e ganhe mais uma Fast Draw de Jack.

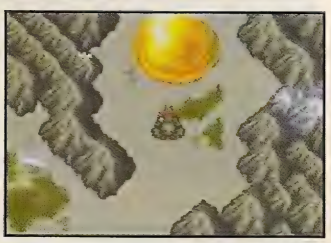


Vá para o norte, fale com o guarda da sala de tesouros e encontre Alhazad.

Ataque-o até ele fugir.

Converse com Max e pegue a segunda Rune Drive na caixa, depois do desafio de Alhazad.

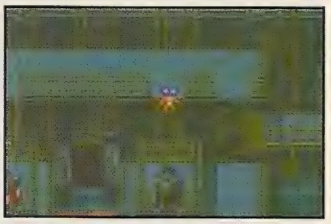
Você aparecerá em Court Seim e Max instalará as Rune Drives no Golem.



Saia da cidade e vá em direção à neve, ao norte, para Photosphere.

Observe a cena em que o Golem desativa o campo de força ao redor de Photosphere.

Destrua os geradores de laser com bombs de Rudy.

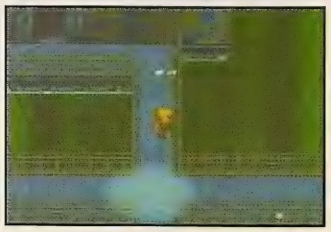


Alguns são de difícil acesso.

Siga os fantasmas.

Vasculhe a área para achar a Arm "Twin Orbs" de Rudy.

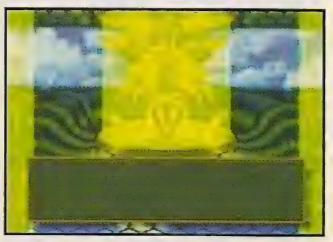
Suba as escadas (pegue um Magic Carriot no caminho) até chegar nesta sala e recuperar a Tear Drop de Cecilia.



Neste local, tome cuidado com as luzes que se movem na tela, se por acaso você passar por uma delas e for avistado, você entrará automaticamente em uma batalha e, mesmo se vencer, voltará da última porta onde você saiu. Portanto desvie-se das luzes.

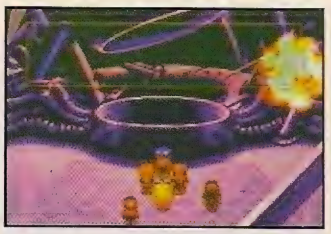
Ainda na sala das luzes, vá primeiro para sudoeste e pegue um Revive Fruit em um baú, depois vá para o canto nordeste para achar outro Revive Fruit. Vá para leste para achar o terceiro Revive Fruit. Finalmente vá para o sul, para uma sala com um Mega Berry e um Gaunlet (escudo de Jack). Agora vá para o norte até chegar à sala com o Golem.

Destrua o Golem (esse não é o seu Golem, viu!), usando as novas Fast Draws de Jack.



Volte para a Star Seal e salve seu progresso; volte para a sala do Golem e siga em frente; diga YES na porta e se prepare para enfrentar a Mother.

Não se preocupe, ela é lenta e sempre ataca depois de você.

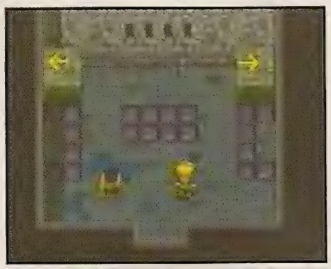


Após derrotá-la, a Photosphere será destruída..

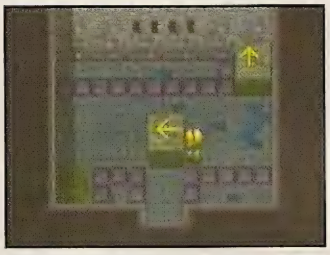
Só que Alhazad e seus amigos ainda estão vivos (ou seja, mais algumas horas de jogo até acabar com a raça destes delinqüentes)

Volte para Adlehyde e fale com Emma, ela ficará com o Metal Bird para estudos. Saia, navegue até Rosetta Town e fale com o prefeito da cidade. Depois saia da cidade e navegue até um redemoinho na encosta de Rosetta Town (aproveite para dar um role pelo oceano à procura de garrafas com mensagens e itens como Crest Graphs e Secret Signs).

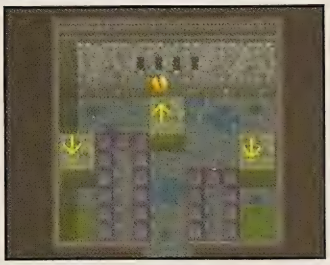
No redemoinho você será transportado para Dragon Shrine. Ande para nordeste e desça as escadas para achar baús com Lucky Card e Magic Carriot. Volte, e siga para o sul.



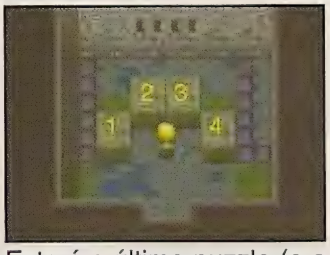
Salve o progresso, e siga para o norte. Agora seu caminho estará cheio de puzzles, (quatro para sermos mais exatos). A cada um resolvido, você recebe um baú com um bom item.



Siga as setas.



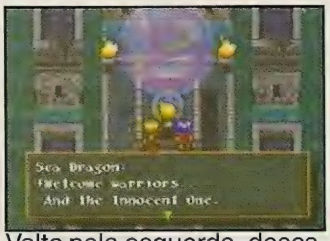
Não empurre muito a pedra do meio para poder ter passagem para a pedra da esquerda.



Este é o último puzzle (e o mais importante), nós numeramos os blocos antes e depois de movê-los.

É nesta ordem que os blocos devem ficar para que você consiga a última tool de Cecilia. O "Vase" permite que você apague pequenas chamas que impedem você de passar em certos pontos do game.

Use o Vase de Cecilia para pegar este Duplicator.

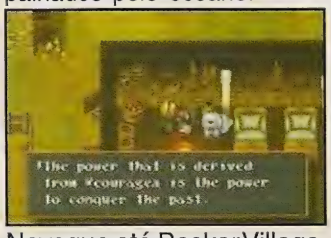


Volte pela esquerda, desça, entre pela porta da direita e suba; depois vá em direção à esfera azul.

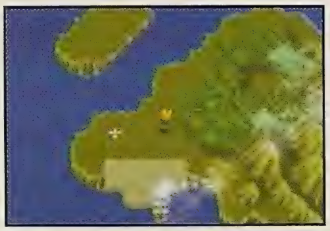
Lady Harken tentará estragar a festa, mate-a e consiga a Triton Rune.

Após a conversa com Sea Dragon, Jack adquire mais uma Fast Draw.

Navegue mais para encontrar novas mensagens e itens espalhados pelo oceano.

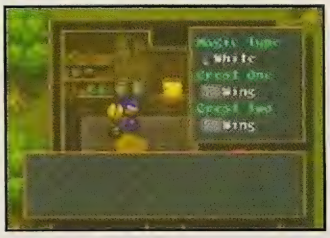


Navegue até Baskar Village, dirija-se até a cabana do chefe, converse com ele e com o cachorro dele (usando a Wand de Ceci).

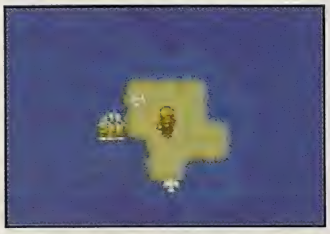


Vá até Demon's Lab (uma pequena ilha bem no canto noroeste do mapa) e, antes de atracar o navio na praia, visite a ilha um pouco acima com uma clareira na floresta. É a Isolated Guild, além dela existem mais duas iguais em Filgaia (mas você só precisa visitar essa se quiser).

Converse com o homem de preto (nada a ver com Will Smith e o filme dos "ET"zinhos nojentos) e ele será trasnportado para Adlehyde.



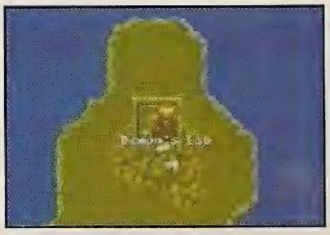
São nas Isolated Guids que você desenvolve as Advanced Magics (Black ou White). O esquema é o mesmo para as Simple Magics (também com Crest Graphs), só que muito mais poderosas.



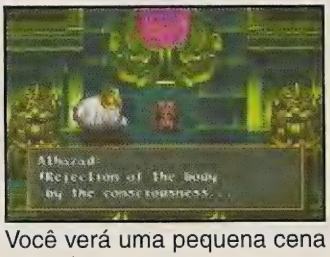
Vá para a Desert Island.

Leia a placa e consiga a Heavens Rune.

Vá para Snow Ravine, leia a placa e consiga a Ice Rune.



Volte para Demon's Lab.



Você verá uma pequena cena entre Alhazad e Lady Harken, eles comentam sobre o desaparecimento da Mother.

Ande para o norte e entre no elevador. Desça. Caminhe para o norte e entre na sala..

...para pegar a Bazooka. Até o próximo mês.

BIO HAZARD 2

"As chaves serviram perfeitamente no painel, fazendo com que luzes se acendessem. Pressionei, então, o botão que parecia-me mais apropriado. O brilho verde iluminou levemente a face da jovem. Talvez, também a minha. O som grave e forte de uma buzina soou e logo nós dois, Ada e eu, corremos para dentro da cabine de metal enferrujado. Um tremor se seguiu, e só então a sensação de estarmos descendo se iniciou. Mas havia algo errado. Sentia como se algo ruim nos rondasse... Como que algo de ruim iria acontecer... Mas apenas passei a temer quando percebi tal temor nos olhos de Ada. E o pior foi descobrir que este sentimento mútuo era real. Foi ver aquela mão grotesca atravessar o aço e perfurar o ombro da jovem. Ter o líquido rubro respingado em meu rosto, em minhas roupas...

— Ada! Você pode me ouvir? Vamos lá... — gritei vendo-a caída ali, inconsciente.

Como que por instinto, agarrei minha 12 personalizada e saí, mesmo com o aviso de perigo aceso..."

Com data de lançamento para 29 de janeiro, Bio Hazard 2 cumpre o prometido: superar a qualidade esplêndida, em termos de gráficos e enredo, da primeira versão. Mesmo com BH Director's Cut ainda na lista dos mais jogados, a Capcom decidiu saciar a sede de seus afoitos consumidores com o game que promete desbancar todos os outros do gênero, sendo considerado o lançamento do século.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

BIO HAZARD 2	
CAPCOM	2 CDS
ACTION	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.7
SOM	4.4
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	4.5
DIVERSÃO	4.9

PRÓS

- Há uma variedade maior de inimigos e armas, bem como itens
- Duas aventuras completamente diferentes para cada personagem, proporcionando maior diversão

CONTRAS

- Cadê os contras?

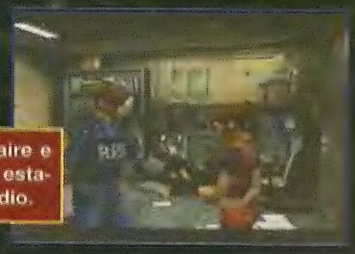
CLAS. FINAL 4.9

Como já divulgado, você tem a opção de jogar com Leon, o bravo policial convocado a Racoon, ou Elza, uma motoqueira da equipe de motociclismo de Racoon, tendo cada um duas tramas, totalizando quatro aventuras diferentes. Contudo, vários outros personagens participarão da história. Ada Wong, a namorada de John, nomes familiares para aqueles que foram cativados pelas desventuras de Chris, Jill e os outros membros da S.T.A.R.S. (principalmente Rebbeca Chambers...); Claire, a parceira de Leon que ajuda-o a evacuar a cidade; sem contar vários outros, como Ben, o cara que resolveu morar em uma cela trancada devido à periculosidade da cidade, a garotinha Cherry, com roupa de marinheiro, que insiste em fugir de Leon e Claire, etc. Devido à grande quantidade de personagens, o número de diálogos falados foi elevado, juntamente com o clima de suspense, agora mais intenso, com zumbis espreitando cada gofada de ar que seus pulmões respiram.

Como era de se esperar, os inimigos estão mais resistentes e numerosos. Existem, inclusive, vários zumbis de grande porte, do mesmo naipe de Tyrant e outras aberrações (como um que sai dos esgotos na forma de uma massa de carne com sangue pulsante jorrando e, aos poucos, toma a forma de um corcunda de pescoço longo, expelindo pela boca criaturas que, acompanhadas de sua saliva esverdeada, saltam e agarram o pescoço de Leon... Nojento? Você não viu nada...) espalhadas pelas localidades da cidade. Aliás este mesmo se faz presente, usando um sobretudo cinza, para tornar a vida dos personagens um inferno (afinal de contas ele não morre tão facilmente). Em certos lugares você terá a impressão de estar em um filme de terror como Allygator ou Sexta-feira 13 ou então em série como Sailor Moon (durante uma das batalhas que precedem o espetacular desfecho, um misterioso personagem aparece e entrega a "Ultimate Weapon" a Leon. Alguém aí falou em Tuxedo Mask...?).

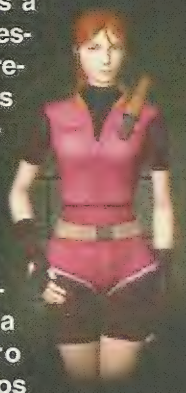
Agora o lado bom disso. Em contrapartida a tudo isso, existe um panteão enorme de novas armas, indo desde lança-chamas e lança-foguetes a armas mais exóticas, como bestas e Chain Guns (conhecidas por amantes da série Doom). A maior das novidades em termos de armamentos é a possibilidade de se "turbinar" ar-

O primeiro encontro de Ada e Leon será agitado, contudo, após descobertas intrigantes, um clima começa a pairar...



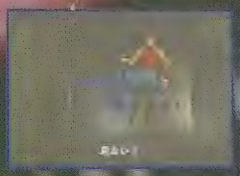
São poucas as vezes que Claire e Leon aparecem juntos, mas estarão em contato através do rádio.

mas, combinando-as a peças e acessórios. Dessa forma podem aparecer Custom Shotguns ou Berettas com poder de sub-metralhadoras.



As texturas agora estão mais limpas, sem a fragmentação que poluía a beleza do primeiro game. A animação dos personagens e dos zumbis está mais fluente e variada. Para se ter uma idéia, quando seu personagem é muito ferido, ele procura estancar o sangue, a mancar, até que fique lento o bastante para se tornar um alvo fácil para qualquer predador que possa estar próximo (e acredite, eles vão estar). As armas também passaram a ter uma animação diferente, como o tranco dado pela Custom Shotgun ou da Custom Magnum (que por pouco não derruba o personagem) ou o dano causado (perder a parte de cima do corpo não deve ser nada agradável, mesmo para um zumbi). Os efeitos sonoros estão bem mais complexos, apesar de alguns terem sido reaproveitados. E, por fim, a jogabilidade que continua com a mesma simplicidade e eficiência da série (mire com R1, atire com ○!).

Para finalizar: Bio Hazard 2 possui todos os elementos de BHDC e muito mais, apresentando uma melhoria imensurável. A diversão, fator importante para qualquer game, é, como sempre, valorizada ao extremo pela Capcom que, como já dito antes, não joga para perder. Nunca. Este tem tudo, desde suspense até um toque de romance e drama, para ser um dos melhores lançamentos do ano (para não dizer da década), mesmo tendo árduos adversários, como Parasite Eve da Square. E não se esqueça que o lançamento da versão final e completa no Japão foi dia 29 de janeiro, corra para não ficar sem.



Não apenas zumbis serão problema. A própria mãe-natureza se volta contra o homem. Aqui, por exemplo, você se verá diante de um grande crocodilo.

As palavras dos membros da S.T.A.R.S. foram motivos de piadas entre os céticos moradores de Racoon. Cá está o resultado dessa tolice...

Qual será a sensação de morrer coberto de baratas sedentas de sangue? Perguntem para Ada...

Com a criação de armas mais potentes, o que você mais verá serão os miolos daqueles que um dia foram humanos...

Apesar de toda sua perseverança, um terrível destino é reservado à jovem de cabelos negros.

E tem versão Beta? Tem sim, senhor...

A versão que está rodando por aí é uma versão beta do game, oou seja, uma versão provisória, com fins de teste, de um único CD, onde algumas salas estão ausentes e alguns itens ainda não prontos. Existe o recurso de se selecionar armas, bem como itens, chaves, etc., bem como de salas a serem exploradas. Pode-se também optar pela invencibilidade, mas esta é pouco confiável, falhando em algumas partes. Os personagens que por acaso se escondam atrás de paredes podem ser vistos também, mas causando uma má impressão para aqueles que jogam (quase como se os inimigos flutuassem na parede...). Existem locais onde as texturas estão ausentes, dando um aspecto mais que artificial ao cenário. Devido a todos esses motivos, a versão está sujeita a constantes travadas, obrigando-o a salvar diversas vezes, além da eterna falta da apresentação e do final das aventura de Leon (Leon e Leon R) e a aventura (inteira) de Elza. Fora os erros graves, como Leon salvando a ele mesmo das balas de Anete, ou Leon subindo nas costas de Leon para alcançar o tubo de ventilação. Nesses casos, um dos "Leons" será tratado pelo outro de Ada e terá, ainda por cima, uma voz feminina! Devido a esse motivo não aconselhamos tal versão, a não ser para sentir o "gostinho" do que lhe espera. Agora, caso você já possua Bio Hazard 2 Beta, então aqui vão algumas dicas, que podem ser executadas em qualquer parte do game:

SELECT no controle 1 ..... Você terá acesso a um menu, onde apenas o tópico JUMP estará acessível. Através desta você poderá acessar todas as salas (ruas e demais partes fora de locais de mapeamento também contam como salas) naquele bloco ("bloco" designa a região, como por exemplo "Bloco do 2º andar", que inclui todas as salas deste andar);

○ no controle 2 ..... Apenas no inventário ou tela de mapa. Dá direito a munições infinitas;

R1 no controle 2 ..... Imortalidade ou, se preferir, NO DEATH;

L1 no controle 2 ..... Liga e desliga a música;

L2 no controle 2 ..... Pause. O tempo realmente pára de contar (câmera-lenta segurando R2 no controle 1)

Select pressionado por 2 segundos ou mais no controle 1 ..... Apenas no inventário. Caso haja algum item no Slot, este desaparecerá. Com L1 e R1 você poderá acessar todos os itens do game. Contudo, devido à natureza do mesmo, algumas armas e itens travarão seu jogo. Existem alguns itens interminados (onde não há sequer uma figura), que preferivelmente não devem ser acessados;

Confira nas próximas edições a estratégia completíssima para as aventuras de Elza e Leon, além dos (possíveis) segredos existentes em Raccon City.

GRAN TURISMO

The Real Driving Simulation

"Olho para o lado e vejo meu adversário. A ansiedade quase impede que meu pé permaneça em seu lugar. A vontade de acelerar, de tirar deste carro o máximo de velocidade possível... O desejo de ultrapassar a todos, de chegar na frente. De vencer... A luz vermelha reflete em meus óculos escuros, seguida logo em seguida pela amarela. Quando a verde se ascende, todos os anseios são concentrados no NSX... Por momentos nos tornaremos um só... E nos tornaremos os reis das ruas..."

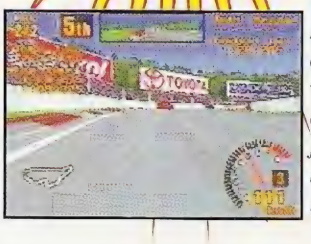
Com a parte gráfica muito boa e uma jogabilidade bastante realista, Gran Turismo promete ser um dos melhores games do gênero para o Playstation. Isso se deve principalmente, apesar de suas já citadas qualidades, pelo fato de ser um pouco diferente do "corra e vença". Gran Turismo ressuscita o velho e divertido esquema de se correr por conta própria, confiando somente em si mesmo e em seu carro para conseguir dinheiro. A Sony e a Poly Enterteinment conseguiram trazer de volta a emoção de se correr sem se importar com mais nada, com mais ninguém... Enfim, a sensação de ser um lobo da estrada. E tudo isso com um realismo incrível. Para se ter uma idéia, é necessário tirar uma licença para se correr em certos modos.

A parte sonora é razoável, com efeitos sonoros já bastante conhecidos e músicas até certo ponto empolgantes. Como já dito, os gráficos estão bem trabalhados, lembrando um pouco Need For Speed (da Electronic Arts), igualando-se no realismo proporcionado, tendo efeitos de reflexo nos vidros ou latarias, ou mesmo design original dos carros. Por tocar neste assunto, várias montadoras reais têm seus modelos à sua disposição. Sonhos como o Mazda NSX, Hondas e Toyotas... Todos diante de você, prontos para serem usados! Uma maravilha. Apesar da existência de apenas três ângulos de visão (o de dentro do carro, o de trás do carro e o realmente traseiro), todas estas são eficientes. Os cenários ainda dão a impressão de serem montados à medida que se avança, mas em alguns casos o próprio ajuda a se esconder isso (colocando-se árvores na frente, pontes, etc). O único problema vai para a seqüência de CG da apresentação, onde existem partes realmente fracas, com granulação até não poder mais.

Esta aqui é o modo Gran Turismo, nele você comprará, lavará, testará o seu carro, e até poderá tirar uma licença para dirigir em uma das modalidades que o game lhe oferece.

Para começar você terá de comprar um carro, mas com a pouca grana que o game lhe oferece, compre um carro usado e aí sim poderá disputar as provas e conseguir mais dinheiro para um carro mais potente.

Uma das mais lindas apresentações de um jogo de corrida.



Não se iluda com a pouca velocidade no começo do jogo, consiga um carro mais rápido e verá.

FICHA TÉCNICA

GRANTURISMO: THE REAL DRIVING SIM.	
SONY	CD
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.1
SOM	4.0
JOGABILIDADE	3.1
ORIGINALIDADE	4.3
DIVERSÃO	4.3

PROS

- Os efeitos de reflexo estão muito bons, principalmente em corridas noturnas
- Trás de volta a diversão existentes em games de corrida mais antigos, como Top Gear

CONTRAS

- O jogo de luz ficou meio artificial
- As CGs poderiam ser de melhor qualidade
- Você apenas conseguirá todo o potencial do carro com um joystick analógico

CLAS. FINAL 4.1

A jogabilidade com o controle digital (o normal) é meio complicada, pois os carros se portam de forma realista, obrigando os mais iniciantes a penar muito para se acostumar... É mais aconselhável que se use o controle analógico. Existem inclusive opções para este tipo de controle no Options. Em outras palavras, este jogo foi criado para tal acessório. Você pode inclusive dar marcha-ré ou cavalos-de-pau, mas tudo seguindo à risca as capacidades dos carros reais (alguns, por exemplo, não podem dar ré se estiverem com aceleração para frente, por exemplo, ou seja, deve-se frear para depois retroceder). Há também a opção de se jogar a dois, mas a visualização, como era de se esperar, fica muito prejudicada.

Mas o mais importante, a diversão, está em alta. No modo Gran Turismo você começa sem carro, com uma grana suficiente para se comprar um modelo usado e acionar algumas coisinhas. Contudo, à medida que você vai correndo e conseguindo créditos, você poderá comprar até um modelo especial da indústria. Você pode também modificar seu carro comprando acessórios e até levá-lo a um lava-rápido! As opções de Save e Load localizam-se em sua própria casa (virtual, claro), bem como a garagem onde alterações pessoais podem ser executadas. A dificuldade é razoável e mesmo a mais fácil poderá conceder um bom desafio aos menos acostumados, principalmente se usarem o joystick digital.

Resumindo: Gran Turismo é um dos mais divertidos games de corrida do momento para Playstation. Se você gosta de bons games desta natureza, este é seu jogo. E mesmo se não for fã, dê uma olhada. Temos certeza que não se arrependerá. Ponto para a Sony.

SAMURAI SHODOWN 4 SPECIAL

Uma nova versão do game de luta da SNK chega ao Playstation, Samurai Shodown 4 Special. Bem, o que ele tem de especial? São ao todo 20 personagens para você escolher, entre eles Cham Cham, que só apareceu no fabuloso Samurai Shodown 2 e o super chefão Zankuro sem precisar usar o código (mas isso só no modo VS.); dois personagens a mais do que as outras versões do game que só tinham 18, e eram os seguintes: Shizumaru Hizame, Haohmaru, Kyoshiro Senryo, Genjuro Kibagami, Ukyo Tachibana, Galford, Nakoruru, Rimururu, Hanzo Hatori, Basara Kubikiri, Gaira Cafein, Tam Tam, Charlotte, Jubei Yagiu, Sogetsu Kazama, Kazuki Kazama e Shiro Amakusa Tokisada.

O esquema do jogo pouca coisa mudou, como no treino, onde aparece uma nova opção que quando acionada, executa comandos automaticamente, sem precisar fazê-las. Cada lutador continua tendo duas personalidades, Bust e Slash, cada um com característica própria e golpes.

Esta versão para Playstation melhorou e muito em relação ao Samurai Shodown 3 que, para carregar o game, demorava cerca de 2 a 3 minutos, um absurdo. Agora a SNK conserta nesta versão, mas nada é flores, o que ela arrumou aqui, acabou pecando ali, como por exemplo, dar uma travadinha sempre no começo do primeiro round.

Os gráficos ficaram excelentes, já que o console não é muito bom em gráficos 2D como o Saturn. O som ficou idêntico ao do Neo Geo CD, nada que tirar nem por; a jogabilidade também ficou muito boa, responde bem a seus comandos, a diversão de Samurai já era boa, agora mais, tendo a Cham Cham como personagem para você escolher. Resumindo, uma conversão quase perfeita de Samurai Shodown 4 para Playstation, por isso, aproveite bastante este super jogo.

Olha só o especial de Cham Cham que D+.

No modo VS. você pode logo de cara jogar com a Cham Cham e Zankuro.

A travadinha no começo da luta é meio chata.

A Cham Cham Bust, possui muito mais golpes, experimente!

LEGENDA

□	Golpe forte
▲	Chute
O	Golpe médio
X	Golpe fraco
L2	Special (só com a barra cheia)
L1	Golpe alto
R1	Queima de barra
R2	Rage Dash (só depois de queimar a barra)
Select 3 vezes	Deixa a arma no chão

GOLPES COMUNS

←→↘↓ + X + O	Special
←→↘↓ + Select	Suicídio com a arma

FICHA TÉCNICA

PlayStation

SAMURAI SHODOWN 4 SPECIAL	
SNK	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.1
SOM	3.9
JOGABILIDADE	3.8
ORIGINALIDADE	3.1
DIVERSÃO	4.3

PRÓS

- Um personagem a mais em relaçao a do Arcade, Neo Geo e Saturn.

CONTRAS

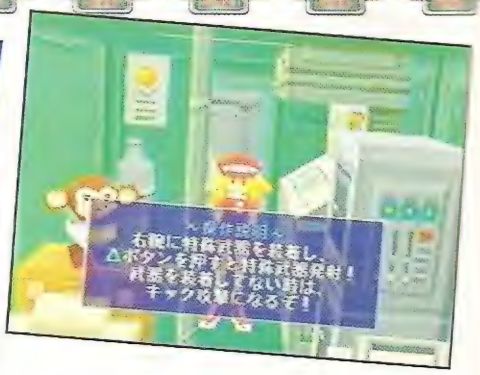
- Por dar uma paralisada no começo de cada luta.

CLAS. FINAL 3.9

ROCKMAN DASH

O mascote da Capcom está de volta, mas agora com uma cara totalmente nova. Rockman Dash para Playstation é uma mistura de Tomb Raider com Mario 64. Totalmente em 3D, Rockman possui, como no Mario, a liberdade de movimento; e como em Tomb Raider, pode explorar vários lugares diferentes que o game possui. Rockman pode pular, escalar, usar vários tipos de tiros que você poderá adquirir comprando, ou conseguir durante o jogo. Você terá que explorar cidades e conversar com vários personagens, bem estilão de um RPG. Mas como todo jogo, possui falhas, tais como a jogabilidade (Rockmam é incapaz de fazer curvas, já que para virar seu personagem você precisa usar o L e R, é difícil também acertar um alvo em movimento sem o auxílio do R2).

Os gráficos estão meio pobres em detalhes, o som até que é legalzinho bem "Techno"; o som ambiente é que ficou legal. Um game muito divertido, que te prenderá horas e horas na frente da telinha, divirta-se!



Olha só o primeiro chefe, dê voltas em torno dele, segure R2 e mande bala.

Você salva seu progresso aqui com esse macaquinho.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

ROCKMAN DASH	
CAPCOM	CD
AÇÃO / ADVENTURE	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.3
SOM	3.5
JOGABILIDADE	3.1
ORIGINALIDADE	4.4
DIVERSÃO	4.0

PRÓS

- As expressões dos personagens ficaram bem legais.

CONTRAS

- A jogabilidade que é meio difícil de se acostumar.

CLAS. FINAL 3.9

LEGENDA

□	Tiro
▲	Chute
O	Andar vagarosamente
X	Pulo
L1	Rotacionar para a esquerda
R1	Rotacionar para a direita
R2	Mirar automaticamente
Select	Ver o mapa

FIFA 98
ROAD TO WORLD CUP

Explode coração...

Agora que chegou a Copa do Mundo, Fifa Soccer 98 não poderia estar de fora, é isso aí, muita gente vai cansar o dedo de tanto jogar este game (aqui na redação pelo menos foi quase uma semana direto), que comparado ao anterior (Fifa Soccer 97), teve uma evolução e tanto, pelo menos agora a rede balança quando você manda a bola para dentro do gol. Com movimentos bem realistas, este game tem muita diversão para dar, e exigirá habilidade e criatividade.

Bem, mas como muitos jogos do gênero, não perfeito (as partes que chegam a dar uma ferradinha no game são a torcida, que infelizmente é um monte de quadradinho; o tamanho dos jogadores também poderia ser um pouco maior e as telas de loading que demoram um pouco antes de jogar uma partida), mas nem por isso deixa de ser um jogo que prende sua atenção durante horas (isto é, logicamente para quem gosta de futebol), você pode mudar nome dos times, jogadores, uniformes, trazer jogadores de outros países do mundo, e tem também a abertura que ficou beleza com direito a um sonzinho bem animal. Enfim, esse game tem um pouco de tudo!

Convide os amigos para jogar um amistoso, ou mesmo fazer a nossa seleção brasileira ser Penta Campeã do Mundo nessa Copa de 98.

Se você já jogou outros, vai gostar muito de Fifa Soccer 98, pois é diversão garantida!

Durante o jogo você pode acessar a tela de menu, nela você confere o Instant Replay (para poder ver os gols, lances que você gostou e também é possível mexer nos ângulos de visão). Na opção Camera você pode mudar os ângulos de visão do campo. No Controller Select você pode escolher qual time vai comandar e se quiser jogar com um amigo, passe o comando dos controles para o mesmo time. No Team Management você vai ter mais opções, como substituir jogadores, mexer na formação do time, na estratégia do time, no posicionamento e na agressão (onde você pode deixar seus jogadores mais violentos e persistentes); você também pode fazer tática de marcação homem a homem, podendo escolher um de seus jogadores para marcar um jogador adversário e a última opção é para cancelar tudo que você alterou no seu time. Voltando ao menu, você pode ver quem fez gol, quem levou cartão, quem é o artilheiro do jogo e pode recomeçar a partida ou dar Quit. Dentro do Options você confere impedimentos, auto replay, tirar volume, aumentar ou diminuir volume, tirar SFX, aumentar ou diminuir SFX, tirar comentário, aumentar ou diminuir comentário, colocar número nos seus jogadores (para você saber quem é quem), colocar radar no canto da tela, e outras coisas mais.

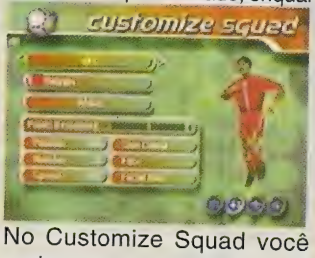
Desconte suas broncas dando um empurrão. Basta aproximar-se da vítima escolhida, aperte L1 e veja o coitado ir para o chão, você pode ser expulso mas antes disso, o jogador parte para cima do juiz.
Os comandos abaixo podem ser combinados com outros, agora depende de sua criatividade, divirta-se!

Sem posse de bola

□ = dar carrinho e cortar os passes do adversário
○ = rouba a bola dando jogo de pernas no adversário
▲ = apertando seguidamente, faz o jogador correr
X = troca de jogador
L1 = próximo (empurra), longe (dá carrinho)

Com posse de bola

X = toca a bola para outros jogadores do seu time
□ = toque de bola alta (serve também para fazer cruzamento)
○ = chuta direto para o gol (o chute pode sair alto ou baixo)
R1 = apertando uma vez, o jogador pode escapar de investidas baixas, apertando mais vezes, cava falta (no caso de cobrança de faltas e laterais, o botão alterna o jeito da cobrança)
L1 = carrinho que vai para quebrar o adversário
R2 ou L2 = dá uma puxadinha na bola para um dos lados
*R2, □ = chapela o adversário
*R2, ▲ = dá um giro com a bola
*R2, X = puxa a bola (pondo numa direção e apertando X várias vezes, faz um toque de letra)
*R2, ○ = finge que vai chutar
Obs.: os * significam que tem de manter o R2 pressionado, enquan-



No Customize Squad você pode montar seu time e também mudar os nomes dos jogadores, uniformes, dando até para incrementar a camisa, as meias e o calção. Aqui, sua criatividade é fundamental para garantir uma boa diversão.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

FIFA SOCCER 98	
E A SPORTS	CD
FUTEBOL	1 A 8 jogadores

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.9
SOM	3.7
JOGABILIDADE	4.3
ORIGINALIDADE	3.5
DIVERSÃO	4.4

PRÓS

- O game é bem divertido com bons movimentos e tem uma ótima jogabilidade.
- Prende muito a atenção do jogador e exige criatividade.

CONTRAS

- Os loadings são demorados e os jogadores são muito pequenos.

CLAS. FINAL 3.9

FLASH GAME

PLAYSTATION

RIVEN

ADVENTURE / PUZZLE

CYAN / SUNSOFT

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

Quase três anos após o lançamento de Myst, a Sunsoft e a Cyan lançam a seqüência deste que tirou noites e noites de milhares de jogadores no mundo todo. Riven se passa na ilha homônima, como na versão anterior com Myst, para onde você foi transportado através de um livro e a missão ainda é escapar para o mundo real. Os gráficos ainda são em CG parados, não movimentados, combinados com algumas seqüências de FMV. A ação resume-se a apontar e agir, como na versão anterior. Contudo, agora são cinco CDs recheados dos enigmas de Myst:

PLAYSTATION

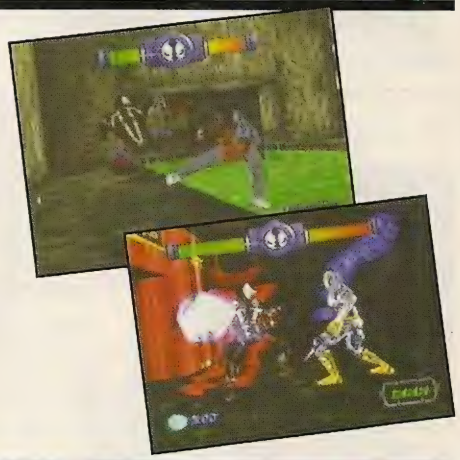
SPAWN

LUTA

TODD MCFARLANE

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★

Muita gente já aguardava Spawn como um ótimo game de pancadaria, com muito sangue e um ótimo gráfico. Mas infelizmente o game saiu muito fraco, não só no gráfico, mas sim, em tudo, bem... quase tudo. O que salva um pouquinho são as músicas na hora do FIGHT e alguns efeitos que, pelo menos nisso, agrada (pouca coisa). Spawn "The Eternal" chega a decepcionar aqueles que são fissurados e acompanham a revistinha até os dias de hoje! Para aqueles que gostam de games com muita ação, com gráficos alucinantes, ótimos enredos e tudo mais que gostamos de ver nos games (e olha que são poucos os jogos com tudo isso), um exemplo é Final Fantasy VII, que é muito jogado ainda hoje. Spawn é desaconselhável, porque você pode acabar se irritando e quebrando o video game. Pelo menos ainda temos a revista em quadrinhos que é muito louca.



SATURN

QUAKE

TIRO EM PRIMEIRA PESSOA

GT INTERACTIVE

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★

Um dos games mais falados no PC, agora no Sega Saturn. Lugares estranhos e cheios de mistérios não podiam deixar de estar presentes neste game, você vai ter de ser muito frio e sanguinário para se manter inteiro. Quake é uma recomendação obrigatória para aqueles que se dizem o tal! Tente sair inteiro desta aventura em primeira pessoa, se você puder!

NINTENDO 64

NAGANO WO 64

ESPORTE

KONAMI

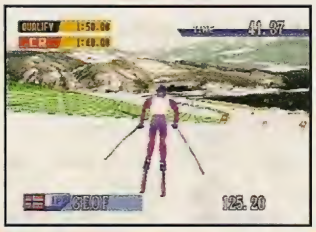


GRÁFICO	★★½
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

Para completar o panteão de jogos do N64 (ficando faltando somente os RPGs), Nagano Winter Olimpics trás um mundo poligonal de olimpíadas do inverno. Com gráficos no mesmo naipe de Winning Eleven e som à altura dos games da produtora, NWO possui várias modalidades, entre elas esqui na neve (com acrobacia e Time Attacks), patinação no gelo e várias outras. Com capacidade para até quatro jogadores alternadamente, NWO é diversão garantida no console.

NINTENDO 64

64 OOZUMO

SUMÔ

ORION / BOTTOM UP

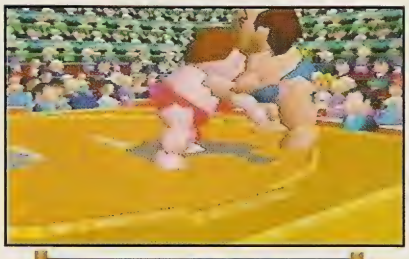


GRÁFICO	★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★

Ô louco! Olha o tamanho dos caras (quer dizer, olha o tamanho da pança dos caras), mas também se os caras não fossem enormes, não seria sumô. 64 Oozumo até que tem um pouco de diversão, mas deixa um pouco a desejar em tudo, até na jogabilidade. Infelizmente o N64 não está numa maré de sorte, quem sabe mais futuramente? O jeito é aguardar por games mais evoluídos!

NINTENDO 64

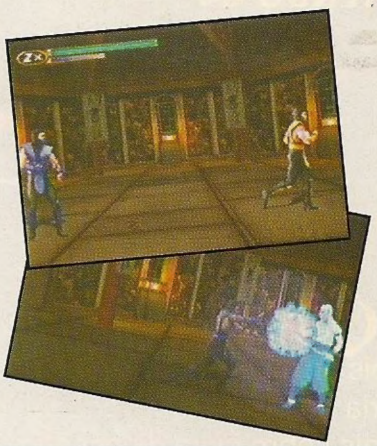
MK MYTHOLOGIES

AVENTURA

MIDWAY

GRÁFICO	★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

A mitologia de Sub-Zero está presente também no 64, com algumas alterações (nas partes de CG), mas dá para quebrar o galho. Se você se acha o bom em jogos de aventura, ajude o ninja azul a desvendar os mistérios de Outworld, e aproveite para ver as broncas do passado que Sub-Zero teve com Scorpion. Agora é torcer para outra história.



NINTENDO 64

FIFA 98

FUTEBOL

ELECTRONIC ARTS

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★★

Depois de aparecer no Playstation, Fifa Soccer 98 marca presença no N64. Com algumas alterações (boas e ruins) o game está demais, só perde na abertura (se é que pode-se dizer que aquilo é uma abertura) e no controle. As melhorias são: o tamanho dos jogadores e alguns movimentos (como por exemplo o jogador dá as costas ao juiz ou reclama com ele por um bom tempo antes de ser expulso). Fora as duas primeiras críticas, dá para se divertir bastante.

NINTENDO 64

AERO GAUGE

CORRIDA

ASCII

GRÁFICO	★★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★

Mais um game de corrida para o Nintendão (apesar de ser sem rodas), Aero Gauge tem muito de si para dar. Seguindo o estilo de F-Zero, aqui você pode escolher dentre algumas máquinas de corrida, que têm capacidades diferentes. As pistas exigem muito do jogador, você vai ter de fazer manobras bem loucas e também ter todo cuidado para não ficar batendo. Seu veículo tem um limite, portanto, entre nos corredores verdes para recarregar.

NINTENDO 64

SNOBOW KIDS

SNOWBOARDS

ATLUS

GRÁFICO	★★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★

Depois do grande sucesso de Mario Kart, a diversão volta à tona, só que agora fica por conta de Snobow Kids! É isso aí, nesse game você pode trapacear arremessando uma variedade de coisas nos seus adversários para poder pará-los, mas o objetivo do game continua sendo ganhar com a ajuda de alguns itens. O estranho do game é que os personagens têm um nariz enorme (que dá até um clima engraçado ao game), mas de quebra é recomendado para aqueles que querem se divertir!

NINTENDO 64

CHAMELEON TWIST

AVENTURA

SUNSOFT

GRÁFICO	★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★

Chameleon Twist é mais um game de aventura para o N64, mas infelizmente não chama muita atenção, deixando um pouco a desejar em muita coisa. Mas não é de todo ruim, a dificuldade é boa, apesar do gráfico, e os ângulos de visão variam bastante de acordo o estágio. Outra pequena reclamação é a jogabilidade que é meio ruinzinha.

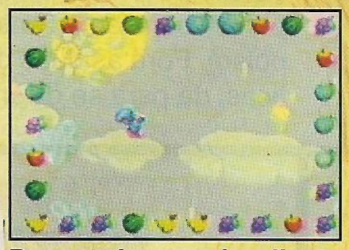
Yoshi's story

Quem diria, Yoshi está de volta às telas! Depois de muito tempo, ele reaparece com uma história só dele. Aqui você vai conhecer um pouco mais sobre esse dinossauro comilão (come feito um batalhão), ele marcou muita presença quando ajudou o personagem Mario (desde Super Mario World do SNES) depois passou por uma história onde ajudou o bebê Mario (Super Mario World 2, Yoshi's Island) que, desde criança, já era perseguido pelo malvado Bowser (Koopa).

Agora ele finalmente ganhou uma historinha onde você vai conhecer tudo sobre ele. Já dentro do game, tudo se passa num livro, que vai se lheando a cada fase que se passa. Contudo, de vista o game é bem colorido e tem uma boa dificuldade.

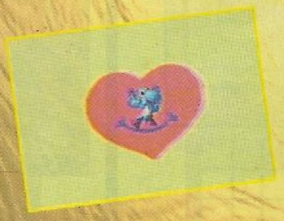
Algo acontece na ilha de Yoshi, e sua missão é descobrir quem está por trás disso tudo! O game tem efeitos muito bonitos. Você tem seis Yoshies à sua escolha e, caso os perca, é Game Over; cada Yoshi conta como uma vida, então, vá com muito cuidado e ajude o camaradinha a descobrir o que se passa nas muitas fases deste game muito divertido e cheio de cores!

Olha só a nuvem, é possível pegar uma carona nela, mas para isso, mate o bicho que vem com ela.



Para poder seguir adiante no game, você terá de pegar um monte de frutas e, quando se passa, chega a rolar até uma propaganda do "Chambimho".

Como nos jogos anteriores, você pode arremessar ovos nos inimigos e também estourar as bolas de ar, onde algumas frutas estão presas.



Muitas surpresas aguardam Yoshi, tenha muito cuidado ao explorar os lugares.

As fases se passam pelas folhas de um livro bem colorido.

Acorde esses bichinhos, eles são uma espécie de teleporte (faz você retornar a uma parte anterior da fase).

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

YOSHI'S STORY	
NINTENDO	128 MEGA
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.2
SOM	2.1
JOGABILIDADE	2.5
ORIGINALIDADE	3.4
DIVERSÃO	3.2

PRÓS

- As fases se baseiam num livro que vai se folheando a cada estágio completado, e dá um toque animador ao game
- Alguns efeitos visuais ficaram bons

CONTRAS

- A animação dos personagens deixa um pouco a desejar
- As músicas do game ficaram bem fraquinhas
- O nível de diversão é muito baixo

CLAS. FINAL 3.0

DATA BYTE

CURSOS DE COMPUTAÇÃO

ONDE O SEU FUTURO ESTÁ PROGRAMADO

SEMPRE UMA DATA BYTE PERTO DE VOCÊ

Casa Verde
Cotia
Diadema
Freguesia do Ó
Itaquera
Lapa
Osasco
Paraíso
Penha
Pinheiros
Santana
Santo Amaro
São Mateus
Saúde
Vila Carrão
Vila Formosa
Vila Maria
Vila Matilde

Windows
Word
Excel
Access
Power Point

Aulas 100% práticas

DISQUE

0800-116575

GRÁTIS

http://www.databyte.com.br

PROGAMES

PROGAMES, NATAL e FÉRIAS.

Este é o melhor pacote neste final de ano. Passe em uma de nossas lojas e conheça as últimas novidades do mundo dos games. E não é só isso, aqui você encontra também MAGIC The Gathering* e CD ROM* para PC.

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franqueado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 6954-5968
PARAÍSO - R. Afonso de Freitas, 382 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS- Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.:(011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO- R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA- R. 13 de Maio, 805 - Centro - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA- R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS:
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J.RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118, Sl. - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BAHIA
SALVADOR
BROTAS - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ
FORTALEZA
ALDEOTA - R. Júlio Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE-R. Cel. Otávio Meyer, 160-L.130 - Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 Loja 117 - Tel.: (021) 557 - 1141
COPACABANA - Rua Santa Clara, 115 - S. 202 - Tel.: (021) 547-2644

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699

*** Não disponível em algumas de nossas lojas**